GUÍA PASO A PASO PARA PLAYSTATION

RESIDENT EVIL 3 NÉMESIS

LIBRO DE RUTAS COMPLETO



TODO LO QUE NECESITAS SABER

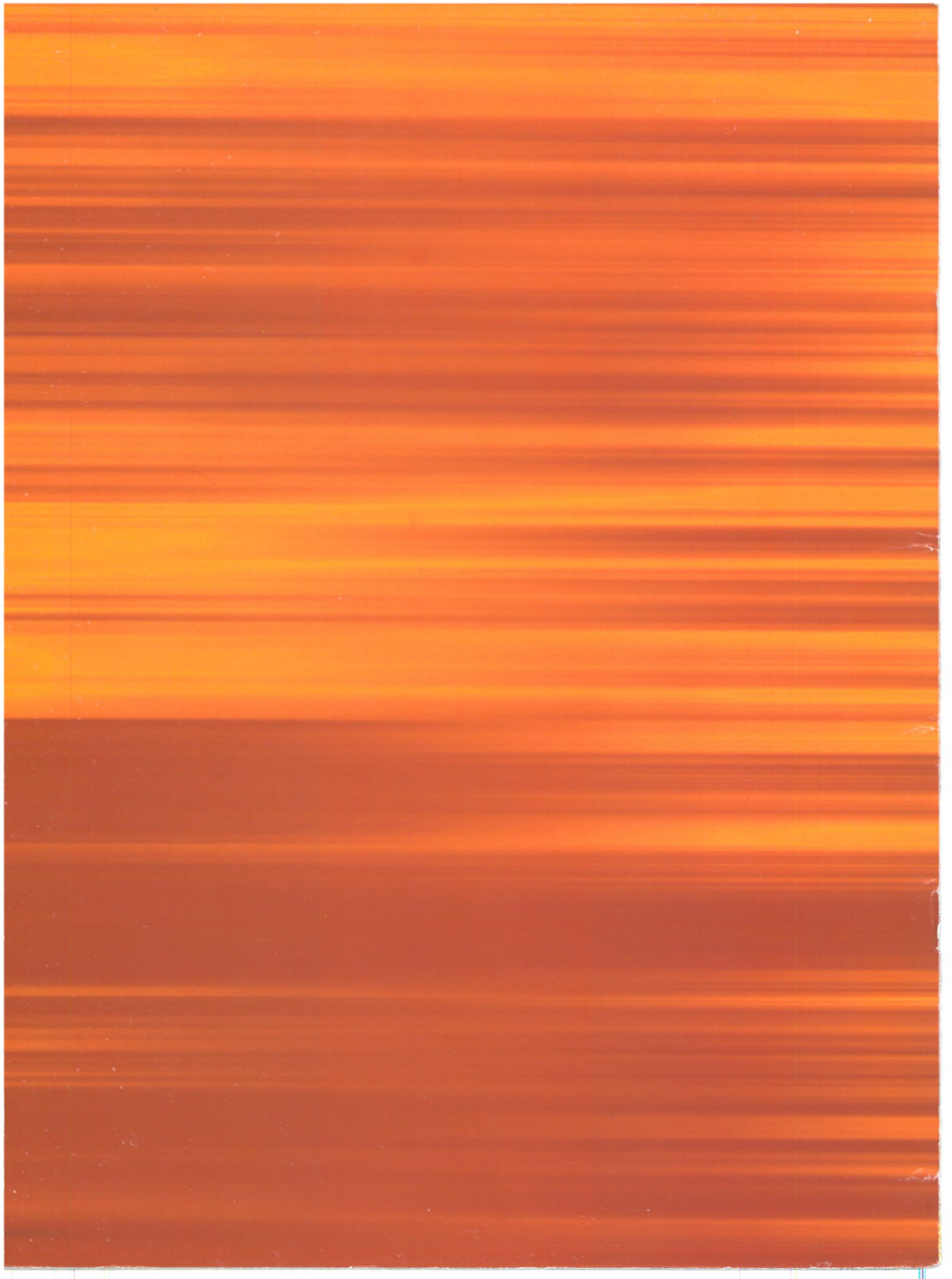
PARA SALIR CON VIDA DE RACCOON CITY:

TODOS LOS TRUCOS, LOS SECRETOS Y LAS SOLUCIONES A LOS PUZZLES

editorial aurum

00001

8 421174 023572



Edición especial de **PlanetStation**
publicada por **Editorial Aurum, S.L.**
Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)
Teléfono: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: planet@intercom.es
ed.aurum@bcn.servicom.es

Bajo licencia en lengua castellana
de Paragon Publishing Ltd.
© 2000 Edición castellana
Editorial Aurum, S.L.

Editora: **Katharina Stock**
Producción: **Hans L. Kötz**
Administración: **Montse Prieto**
Director de arte: **Ibon Zugasti**
Coordinación y
maquetación: **Alex Novials**

PUBLICIDAD
Barcelona: José Bonet
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)
Teléfono: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid: Waterbuk, S.L.
C/Marqués de Urquijo, 26
28008 Madrid
Teléfono: 91 541 74 63

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.A.
Teléfono: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA
Fepsl (93 238 04 37)

IMPRESIÓN
Rotographik - Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
(93 415 07 99)
Depósito legal: B-14034-2000



RESIDENT EVIL 3: NÉMESIS

Antes de empezar 4
Trucos básicos de supervivencia y toda la información vital que necesitas conocer antes de empezar a jugar

Personajes 7
Algunos datos interesantes sobre el misterioso reparto del juego. Ya conoces a Jill, pero ¿qué pintan todos estos mercenarios por aquí?

El arsenal y los primeros auxilios 8
Este episodio presenta más armas que cualquier otro: te explicamos exactamente lo que son y, lo más importante, dónde puedes encontrarlas

Los secretos 10
En esta sección te revelamos todos los secretos que andan escondidos por el juego, incluyendo las armas, los sub-juegos y las vestimentas extra

Libro de ruta
Consejos en profundidad y todas las instrucciones que te hacen falta para sacar a Jill con vida de las peligrosas calles de Raccoon City:

- **Zona residencial** 12
- **Comisaría de Raccoon City** 15
- **Zona residencial 2: área comercial** 18
- **El ayuntamiento y la estación** 25
- **La gasolinera** 26
- **La central eléctrica** 28
- **Oficina de ventas de Umbrella** 31
- **El viaje en tren y la Torre del Reloj** 37
- **El hospital** 42
- **El parque y el cementerio** 46
- **La última evasión (opción 1)** 50
- **La última evasión (opción 2)** 56

Antes de empezar



Resident Evil 3: Némesis es la tercera parte de una famosísima saga de lo que se ha dado en llamar juegos de "survival horror", en los que debes superar diversas pruebas en un entorno hostil y aterrador logrando que tu personaje mantenga la cabeza pegada al cuerpo. Probablemente no te vamos a desvelar nada nuevo en estas primeras líneas, pero a lo mejor sea la primera vez que te enfrentes a uno de los episodios de esta serie, y en ese caso no te vendrán mal algunas explicaciones básicas. Si, por el contrario, eres ya un experto jugador curtido en horas y horas de sustos por Raccoon City, también hay ciertas cosas que debes conocer antes de empezar a jugar por primera vez, ya que "Resident Evil 3: Némesis" presenta bastantes novedades en su dinámica de juego respecto a las anteriores partes de la saga.

CONSEJOS GENERALES

El éxito en este juego, como en sus predecesores, no está relacionado directamente con el número de enemigos que liquides, sino que sólo depende de llegar al final de la aventura de forma eficaz y lo más rápido posible.

Te vas a encontrar con un sinnúmero de enemigos que requieren un montón de plomo para morder el polvo: por lo tanto, siempre que puedas, lo mejor es ahorrar munición y tiempo y pasar corriendo a su lado. Cuando uno de los adversarios deba ser derribado obligatoriamente, no te preocupes, ya te darás cuenta...

El mismo comentario vale para Némesis, tu mayor pesadilla en este juego. El monstruo va a aparecer en muchas ocasiones, es realmente duro de pelar (por lo que supone un enorme gasto de balas) y huir, en el caso de que se pueda y lo consigas, es siempre mejor que perecer heroicamente.

GUARDA LAS DISTANCIAS

Para disparar sin que se te echen encima los enemigos deberás mantener una distancia prudencial. Sin embargo, a veces eso es difícil porque los escenarios te dan un espacio de maniobra muy reducido.

Otra desventaja es que no se puede avanzar ni retroceder con el alma en ristre lista para disparar. Lo mejor es optar por darte la vuelta con rapidez, correr un trecho y darte la vuelta para enfrentarte al sujeto o la "cosa" en cuestión y volarle los sesos (si tiene, vamos).

Si te ataca más de un enemigo a la vez, puedes optar por disparar desde lejos (lo que puede herir a más de uno, y siempre resulta más seguro) o acercarte a ellos para aumentar la efectividad de tus disparos.

En el caso de que los zombis lleguen al cuerpo a cuerpo, con un rápido movimiento rotatorio del pad direccional te los sacarás de encima y podrás dispararles a placer de nuevo.

TOMA EL CONTROL



Arriba + R1: ataque alto
Abajo + R1: ataque bajo
Abajo + cuadrado: giro en redondo

RECARGAR EL ARMA

Si la horda enemiga parece un equipo de fútbol, es probable que durante la refriega se te acabe el cargador, y que los preciosos instantes que pierdes en recargar sean determinantes en tu contra. En los enfrentamientos con Némesis, por ejemplo, cada segundo es oro, porque el monstruo es muy rápido. No esperes nunca a disparar la última bala: es recomendable abrir el inventario antes de que eso ocurra y recargar tranquilamente para volver a la acción bien preparado. Si el arma que utilizas es el revólver, recuerda que sólo dispones de seis disparos: no es mala idea ir contando las veces que le das al gatillo, como si estuvieras en una calle del lejano Oeste.

APUNTAR AL BLANCO

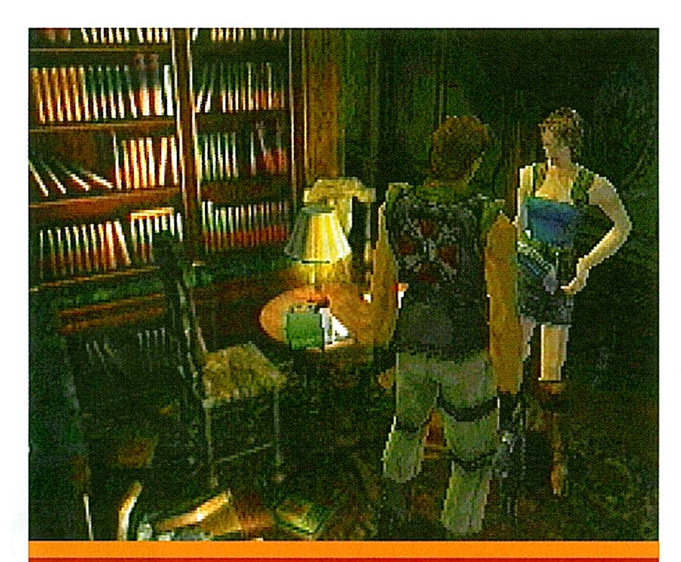
Hay tres alturas a las que puedes apuntar tu arma: arriba para disparar hacia el techo o para volar cabezas en distancias cortas; centrado para disparar a cualquier cosa en general y a cualquier distancia; y hacia abajo para darle a todo lo que se arrastre, ya sean arañas, zombis u otras criaturas reptantes. En el menú de opciones existe también la posibilidad de activar la función automática, que dirigirá tu punto de mira hacia cualquier enemigo que se encuentre a tu alcance. El inconveniente de este modo es que, si hay varios blancos ante ti, puede escoger uno que no sea el más cercano, poniéndote en serios apuros. Para evitarlo, encárate hacia el blanco adecuado o bien utiliza el botón L1 para cambiar de objetivo.

UN BUEN CONSEJO: ESCUCHA

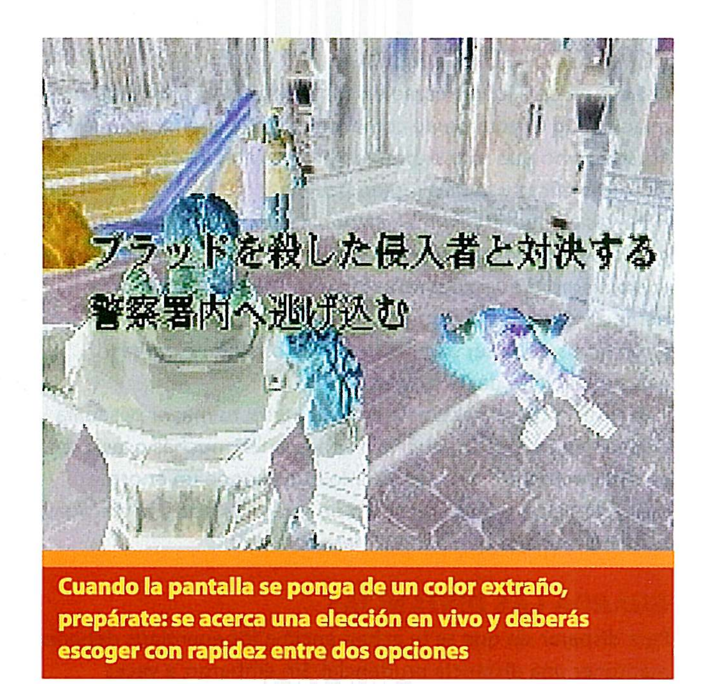
Cada vez que llegues a un nuevo escenario, párate un momento y aguza el oído: a la mayoría de tus enemigos les delata un sonido característico. La música es otro buen indicador de lo que te depara cada etapa del juego. Prepárate cada vez que suba su dramatismo.

BUSCA, BUSCA

Hay muchos objetos útiles esperándote en todos los rincones de este juego. Lo mejor es sencillamente ir arrimándose a aquellos lugares donde parezca que pueda haber algo y pulsar continuamente el botón de acción.



La distribución aleatoria de objetos hace que, en cada nueva partida, encontrarlos suponga un reto. Por eso debes buscar minuciosamente por todas partes...



Cuando la pantalla se ponga de un color extraño, prepárate: se acerca una elección en vivo y deberás escoger con rapidez entre dos opciones

DISTRIBUCIÓN ALEATORIA DE OBJETOS

El juego utiliza un novedoso sistema que coloca objetos usuales (como hierbas curativas, armas, municiones y llaves) en lugares aleatorios de los escenarios, de modo que cada intento de acabar la horripilante aventura de Resident Evil 3 será un reto diferente. Este sistema, que fue utilizado por primera vez en el título de Capcom "Dino Crisis", incrementa considerablemente las ganas de intentar salvar a Jill de las garras de los no-muertos una y otra vez...

DECÍDETE RÁPIDO, ¡YA!

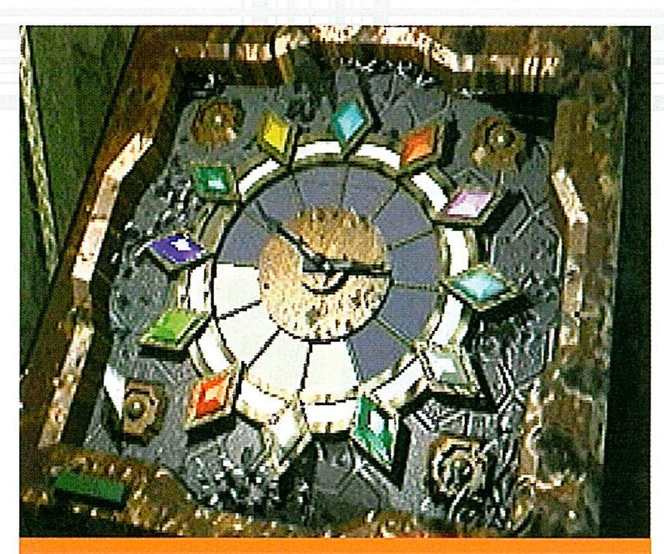
También como en Dino Crisis, a lo largo del juego tendrás que tomar algunas decisiones en cuestión de segundos, teniendo en cuenta que la opción que elijas puede alterar de forma importante el desarrollo del juego y su final. A esto le llamamos "elecciones en vivo". Estos momentos críticos suelen estar relacionados con las apariciones de Némesis, el nuevo y terrible personaje que te acecha a lo largo y ancho de Raccoon City; pero hay otros puntos que, aunque resulten menos terroríficos, no son menos amenazadores para la integridad física de tu personaje, y en los que te verás obligado a decidir con rapidez entre dos posibilidades de acción. Tranquilo, cada vez que eso sucede está reflejado en las páginas siguientes. Pero recuerda, no tienes mucho tiempo para decidir: lo más aconsejable es que te estudies un poco esta guía para estar preparado antes de llegar a los puntos críticos. Así te ahorrarás la presión , podrás escoger tu acción instantáneamente y sabrás a ciencia cierta qué es lo que te espera más tarde...

PUZZLES

Del mismo modo en que los objetos aparecen situados aleatoriamente en los escenarios, los códigos que solucionan los diversos puzzles también pueden ser distintos cada vez que juegues. En esta guía te daremos instrucciones precisas acerca de su mecánica y los pasos que debes seguir para solucionarlos, e incluso te ofreceremos tantas variaciones de los diversos códigos como sea posible para ahorrarte un poco de tiempo en tus andanzas.

GUARDANDO EL JUEGO

Para guardar tus progresos en Resident Evil 3: Némesis, como en las anteriores entregas de la serie, debes encontrar una cinta de tinta de las que usan las máquinas de escribir. A continuación necesitas, obviamente, una máquina de escribir: las encontrarás en las habitaciones que aparecen marcadas en el mapa con una S. Pon la cinta en la máquina para guardar la partida en tu tarjeta de memoria. Pero, ¡ojo!: la cantidad de veces que salves será otro dato importante y muy influyente en el grado que te será concedido al final del juego.



En el juego abundan los puzzles que ponen a prueba tu astucia y tu paciencia. Si alguno de ellos te desespera, en esta guía encontrarás las soluciones

Los personajes

A diferencia de la anterior entrega, esta vez no hay mucha gente con la que tengas que interactuar a lo largo del juego, pero deja que te presentemos a los personajes clave que tienen un gran papel en esta aventura...

JILL VALENTINE

Edad: 23 años
Altura: 166 cm.
Peso: 49 kg.
Profesión: ex-miembro del equipo STARS



Como ya sabes, Jill era la mitad del equipo de dos personajes que podías controlar en el primer Resident Evil. Desde entonces debe haber frecuentado mucho el gimnasio, ya que se ha puesto mucho más cachas, y ahora está dispuesta a enfrentarse a cualquier cosa que Raccoon City le eche encima. Ella es el personaje principal al que controlarás durante la mayor parte de la historia.

CARLOS OLIVIERA

Edad: 21 años
Altura: 182 cm.
Peso: 82 kg.
Profesión: mercenario

Carlos forma parte del equipo de aguerridos mercenarios que han sido enviados a Raccoon City por la mismísima Umbrella para limpiar las calles, rescatar a los supervivientes y acabar con cualquier rastro de la contaminación provocada por las armas bioquímicas. Es el personaje secundario que podrás controlar en una parte del juego.

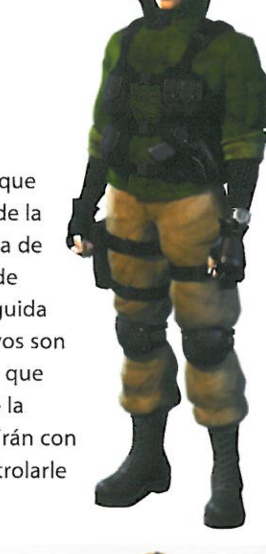
MIKHAIL VICTOR

Edad: desconocida
Altura: 175 cm.
Peso: desconocido
Profesión: mercenario

No es que vayas a tener mucho tiempo para intimar con este tipo. Es parte del comando de mercenarios enviado por Umbrella, pero cuando tú tengas oportunidad de conocerle ya estará seriamente herido: apenas podrás cruzar con él unas palabras antes de que el tipo se jugegue el pellejo para salvar el tuyo, algo que siempre se agradece. Puedes controlarle en el sub-juego oculto.

NIKOLAI GINOVAEF

Edad: desconocida
Altura: 190 cm.
Peso: desconocido
Profesión: mercenario



Este psicópata de sangre más fría que una serpiente es, en esta entrega de la saga Resident Evil, la parte humana de la amenaza (siguiendo los pasos de Albert Wesker y Brian Irons). Enseguida te darás cuenta de que sus objetivos son distintos -y mucho más siniestros- que los de cualquier otro personaje de la historia. Vuestros caminos coincidirán con frecuencia, y también puedes controlarle en el sub-juego oculto.

NÉMESIS

Edad: desconocida
Altura: 197 cm.
Peso: desconocido
Profesión: depredador



Aunque se desconocen sus orígenes, parece probable que Némesis sea una máquina de matar especialmente concebida por Umbrella para exterminar a cualquier miembro del equipo STARS que pudiera quedar con vida en Raccoon City. La siniestra corporación quiere impedir que alguien que sepa demasiado pueda complicarle la vida. Desde luego, el experimetno les ha salido de primera, porque el monstruo es temible. No conocemos la existencia de modo alguno para controlar al personaje.

El arsenal y los primeros auxilios



CUCHILLO

Esta arma es casi inútil y sólo debe ser usada para la lucha cuerpo a cuerpo en situaciones extremas. Se encuentra en la habitación en la que empiezas el juego.



PISTOLA M92 F

Esta es el arma reglamentaria con la que Jill empieza sus andanzas. Es una pistola customizada para el cuerpo especial STARS por la armería Kendo de Raccoon City, y dispara balas del calibre 9mm Parabellum. Su cargador admite hasta quince proyectiles. Resulta efectiva contra los zombis y los adversarios pequeños.



PISTOLA ST 1 EAGLE 6.0

Deberás sudar sangre para conseguirla: te darán las dos partes al derrotar a Némesis, y combinándolas podrás montarla. Utiliza también balas de 9 mm Parabellum pero lleva un visor y resulta más efectiva que la pistola M92F.



ESCOPETA BENELLI M35

Esta escopeta de corredera utiliza cartuchos del calibre 12, capaces de volarle limpiamente la cabeza a un zombi si apuntas alto, y es un arma muy resolutiva en cualquier circunstancia. La capacidad de su cargador es de doce cartuchos, y aunque tarda un poco en recargar, sigue siendo una de las mejores elecciones para limpiar tu camino de obtáculos. La encontrarás en la habitación de la que sale Brad.



LANZAGRANADAS HK-P

¿Te acuerdas de Terminator 2? Este es el "juguete" con el que Schwarzenegger le hacía buenos boquetes a su enemigo en la escena final en la fundición. Puede disparar cuatro tipos distintos de granadas (normales, congelantes, ígneas y de ácido) y su poder de fuego es tremendo, aunque resulta bastante lento de recargar. Resulta ideal para los enfrentamientos con los jefes y con los bichos muy grandes.

FABRICA TU PROPIA MUNICIÓN

Otra novedad de este juego es que tienes la habilidad de fabricar munición para tus armas. Cerca del lugar donde comienzas tu aventura encontrarás una herramienta especial para este cometido, y luego tan sólo tienes que combinarla con la pólvora especial de diversos colores que irás encontrando (hay hasta tres diferentes). Así puedes hacer tú mismo todos los tipos de proyectiles que necesitas. Recuerda que cuantas más veces elabores un mismo tipo de munición, mayor será la práctica que consigas, de modo que los proyectiles que fabriques serán más y más potentes. Ahí va la lista completa de lo que consigues con cada tipo de pólvora:





PAQUETES DE PÓLVORA SIMPLES

A: 15 balas de pistola de 9 mm Parabellum.
B: 7 cartuchos de escopeta del calibre 12.
C: 10 granadas para el lanzagranadas.

COMBINACIONES DE DISTINTAS PÓLVORAS

A+A: 25 balas de pistola de 9 mm Parabellum.
B+B: 18 cartuchos de escopeta del calibre 12.
C+C: 10 granadas congelantes.
A+C: 10 granadas ígneas.
B+C: 10 granadas de ácido.
A+A+A: 55 balas de pistola de 9 mm Parabellum.
B+B+B: 30 cartuchos de escopeta del calibre 12.
C+C+C: 24 balas de revólver del calibre 44 Magnum.
A+A+B: 20 cartuchos de escopeta del calibre 12.
B+B+A: 60 balas de pistola de 9 mm Parabellum.



REVOLVER S&W M629C MAGNUM

Este pesado revólver de acero inoxidable utiliza poderosas balas del calibre 44 Magnum, lleva un contrapeso en el cañón para corregir su potente retroceso y le puede rebentar la cabeza a un zombi sin necesidad de apuntar. La única desventaja que tiene es que sólo carga seis balas en su tambor, y debes recargarlo siempre antes de vaciarlo por completo para que no te ponga en un compromiso. Se encuentra en la habitación B de la central eléctrica, y resulta de gran ayuda para encararse con Némesis.



RIFLE M37

Este rifle de palanca utiliza cartuchos del calibre 12, la misma munición que la escopeta MS3, pero tiene mayor poder de fuego y se recarga con mayor rapidez. Lo conseguirás en dos partes tras derrotar a Némesis: combínalas en tu inventario y es tuyo.



LANZAMINAS

Esta arma es un prototipo desarrollado por Umbrella. Su munición está equipada con un sensor, por lo que una vez apuntas y disparas es capaz de perseguir al blanco definido, algo que resulta verdaderamente útil. Lo encontrarás en el pasillo del vestíbulo de la Torre del Reloj.



LANZACOHETES M66

El arma más poderosa del juego, realmente efectiva contra cualquier adversario. Desgraciadamente sólo podrás consegirla cuando ya falte poco para el final, visitando el área secreta que hay en la fábrica abandonada y que se menciona en el libro de ruta de esta guía.



FUSIL DE ASALTO AUTOMÁTICO M4A1

Este fusil de asalto destrozará fácilmente todo lo que se le ponga por delante. Es el arma de Carlos, pero Jill puede obtenerla si derrota a Némesis. Utiliza munición militar del calibre 5.56 mm OTAN. Puedes escoger entre el modo manual (que dispara ráfagas de tres balas) y el modo automático, que barre a tus enemigos con facilidad.



AMETRALLADORA DE CAÑONES GIRATORIOS

Conseguirás esta mortífera arma con munición infinita comprándola con el dinero que conseguirás en el sub-juego de los mercenarios que hay al final del juego, y podrás utilizarla en las partidas siguientes. Una verdadera maravilla para acabar con todos tus problemas.

HIERBAS CURATIVAS

El estado de salud de tu personaje está indicado, en la pantalla de inventario, por el color que presenta su electrocardiograma: si está verde la cosa va bien, pero cualquier otro color indica que requiere tratamiento médico. Así, si tu barra de salud está amarilla, empieza a preocuparte; si está roja, el peligro es inminente; y si está púrpura significa que tu sangre está envenenada, de modo que tu salud se irá deteriorando por momentos. Asimismo, tu personaje resultará visiblemente afectado por sus heridas. Cuando esté ligeramente dañado, empezará a moverse algo más despacio, agarrándose el costado con el brazo izquierdo. Cuando la cosa sea más seria, cojeará de una pierna y no podrá correr, y acarreará el arma con bastantes problemas. Date prisa en encontrar la hierba apropiada para curarlo o la palmará en un suspiro.
A lo largo de la aventura, como en las partes anteriores de la saga, irás encontrando macetas de distintos colores con plantitas que serán tu salvación cuando empieces a estar demasiado perjudicado. Algunas las puedes masticar de una en una, pero otras pueden ser combinadas para obtener remedios de mayor potencia curativa. También encontrarás algunos botes de spray de primeros auxilios. El contenido de estas preciadas latas es capaz de restaurar tu salud al cien por cien y de curar cualquier envenenamiento, pero recuerda: si las usas, se verá afectado el grado final que obtienes al acabar el juego, y no precisamente para bien...
A continuación te ofrecemos un exhaustivo repaso de los usos de cada planta y su potencial curativo.



DOSIS NORMALES

Verde: te devuelve una cuarta parte de tu barra de salud.
Azul: te cura de cualquier envenenamiento.
Roja: incrementa la efectividad de la hierba verde.



MEZCLAS

Verde+Verde: te devuelve el 50% de tu salud.
Verde+Azul: te devuelve el 25% de tu salud y te cura del envenenamiento.
Verde+Roja: te devuelve toda la salud.
Verde+Verde+Verde: te devuelve toda la salud.
Verde+Roja+Azul: te devuelve toda la salud y te cura del envenenamiento.



Los secretos

En estas dos páginas te desvelamos los secretos que encierra "Resident Evil 3: Némesis". Uno de los más interesantes son las armas y ventajas que lograrás derrotando a Némesis. Los otros secretos los irás descubriendo cuando consigas terminar el juego, ya que cada vez que lo hagas te llevarás una grata sorpresa en forma de distintas bonificaciones. Aquí tienes el repaso exhaustivo.

LA LLAVE DE LA BOUTIQUE

Cuando completes el juego, se te premiará con la llave especial de la boutique al volver a jugar. Sólo has de usar los datos guardados de la partida terminada para iniciar una nueva partida y la llave saldrá de forma automática en el cofre de la sala de grabación. Llévala a la boutique que hay cerca de la posición de inicio y podrás entrar y elegir un traje nuevo para que Jill lo lleve durante todo el juego.

Según la calificación que recibieras tras completar el juego, accederás a las cinco áreas de vestidores que hay al fondo de la boutique, cada una de las cuales contiene un traje distinto:

1. El uniforme de STARS que Jill lucía en Resident Evil 1.
2. Un uniforme de policía.
3. Una minifalda.
4. Un uniforme de chica motorista.
5. Un traje como el de Regina, de Dino Crisis.



Si consigues la llave, Jill puede pasar por la boutique y hacerse con un vestuario nuevo para la siguiente partida

EPÍLOGOS DE LOS PERSONAJES

Cada vez que completas Resident Evil 3, se te premia con una imagen especial y un epílogo que te informa del destino de alguno de los personajes principales (hasta ocho) de los dos primeros Resident Evil. Aquí tienes la lista al completo...

- Jill Valentine
- Barry Burton
- Claire Redfield
- Ada Wong
- Chris Redfield
- Leon Kennedy
- Sherry Birkin
- Hunk (el 4º superviviente)



Completando el juego obtendrás también infotmación complementaria acerca de los personajes de la saga

EL SISTEMA DE GRADUACIÓN

Al acabar "Resident Evil 3: Némesis" puedes recibir varias calificaciones (de 'A' a 'F'), aunque la mejor que se puede conseguir es la esquiva nota de 'S'.

Son varios factores los que deciden qué calificación se te otorga, pero aquí tienes algunas directrices a seguir durante el juego para recibir una buena nota:

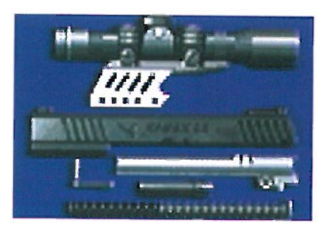
1. No uses nunca sprays de primeros auxilios, sólo hierbas.
2. Termina el juego en menos de dos horas.
3. Guarda sólo tres o menos veces.
4. Mata a tantos enemigos como puedas.

LAS CAJAS ESPECIALES DE NÉMESIS

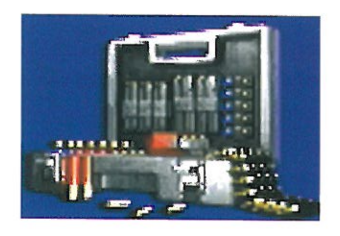
En el modo Difícil, cada vez que derrotes a Némesis (es decir, cada vez que lo derribes del todo en una confrontación), el monstruo dejará caer una caja especial. Puedes obtener muchas cajas, hasta un total de ocho, y cada una contiene un objeto especial o parte de él (en este caso, las piezas requieren ser combinados con el contenido de otra caja). Aquí tienes lo que hallamos, y el orden en que lo recibirás:

- **Caja 1:** Piezas 'A' de la pistola Eagle 6.0.
- **Caja 2:** Piezas 'B' de la pistola Eagle 6.0.
- **Caja 3:** Un paquete con tres sprays de primeros auxilios (*).
- **Caja 4:** Piezas 'A' de la escopeta M37.
- **Caja 5:** Piezas 'B' de la escopeta M37.
- **Caja 6:** Un paquete con tres sprays de primeros auxilios (*).
- **Caja 7:** Munición infinita para las armas que lleves.
- **Caja 8:** Fusil de asalto automático M4A1 (el que lleva Carlos) con munición infinita.

(*) Si utilizas un spray de primeros auxilios de estos packs, a continuación puedes colocar otro en su lugar para ahorrar espacio en el inventario.








EL SUB-JUEGO DE LOS MERCENARIOS

Tras elegir a uno de los tres mercenarios del juego (Carlos, Mikhail o Nikolai), debes salir de la ciudad con vida y, dentro del tiempo límite, rescatar a tantos civiles como puedas. Cada mercenario representa un nivel de dificultad distinto, lo cual queda reflejado en las armas y ayudas curativas que lleva cada uno de ellos. Debes ir del tren a la sala de grabación del almacén, y tu camino estará poblado de numerosos monstruos. Matándolos y usando el movimiento de esquivar para sortearlos, ganarás unos valiosos segundos extra con los que completar la misión. Al final recibirás una calificación en función de lo bien que lo hayas hecho, y donde se reflejará el número de civiles que hayas logrado salvar. Éstos suelen estar en sitios apartados y requieren mucha pericia para ser encontrados y rescatados, aunque si llegas hasta ellos recibirás una cantidad de tiempo significativa. Pero sólo dispones de un tiempo limitado para llegar hasta cada civil: si fallas, los zombis acabarán con ellos.

LOCALIZACIÓN DE LOS CIVILES

- **Gordo: gasolinera.**
- **Niña: oficina de prensa (segundo piso).**
- **Brad Vicars: sótano del restaurante.**
- **Marvin el poli: central eléctrica.**
- **Personaje aleatorio 1: oficina de ventas.**
- **Personaje aleatorio 2: bar.**

Cuando completas este subjuego (o mueres en el intento) se te da una calificación y una cierta cantidad de dinero. Si vas jugando y ahorrando el dinero, tendrás la opción de comprar determinadas armas (todas con munición infinita) que luego Jill podrá usar en el juego principal:

- **Ametralladora – 2.000 $**
- **Ametralladora de tambor – 3.000 $**
- **Lanzacohetes – 4.000 $**
- **Munición infinita para todas las armas – 9.999 $**







Libro de ruta: zona residencial

Todo empezó en Raccoon City un día normal de septiembre". Éstas son las primeras palabras de Jill en esta aventura, que se sitúa cronológicamente 24 horas antes de la segunda parte de la saga. La siniestra y todopoderosa corporación Umbrella controlaba la ciudad entera, sin que nadie se atreviera a alzar la voz. Las consecuencias han sido desastrosas: los monstruos han tomado la ciudad, y sus cobardes habitantes tienen lo que se merecen. Según Jill, la rueda de la Justicia gira ahora inexorablemente... pero ella sigue viva, y aunque deba despedirse para siempre de su hogar, tiene todavía una última posibilidad de escape.

El juego empieza con una enorme explosión que manda a la pobre Jill por los aires. Vas a parar a una calle infestada de no-muertos de la que sólo puedes escapar en una dirección, así que mata o esquiva a los zombis que tienes delante y súbete a la caja que encontrarás al fondo. Una secuencia de vídeo mostrará cómo Jill se salva por los pelos de las podridas manos de un enjambre de enemigos y derriba una puerta, refugiándose en un almacén.

LA ZONA RESIDENCIAL

El juego en sí comienza ahora, y tomas el control de Jill en el almacén, cerrado y seguro. Aquí te encuentras con un tipo gordo que está bastante histérico: el pobre acaba de perder a su hija a manos de los zombis. Intentas convencerle de que te siga en tu huida pero, tras una breve conversación, se encierra en la caja del camión. Olvídate de él y sube las escaleras hacia el pequeño despacho que se encuentra en lo alto del almacén.

Por el camino podrás recoger unos cuantos objetos valiosos, incluidas algunas balas para tu pistola y un espray de primeros auxilios. Cuando llegues al despacho, que es una sala de grabación, toma la pólvora (guardándola en el baúl si quieres) y hazte con la llave del almacén, que lanza brillantes destellos colgada de un gancho detrás de la puerta del despacho. Utiliza esta llave para abrir la puerta principal del almacén y salir del edificio.

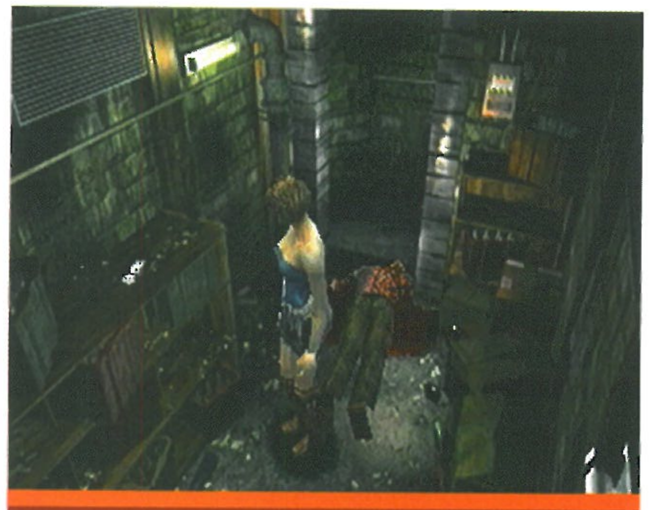
Baja por el callejón corto y sal a la calle principal por la puerta que se encuentra al final. Recorre un corto trecho hacia el Sur y cruza la puerta situada a la derecha. Prosigue y verás ante ti una puerta que abre de golpe Brad Vicars (el mismo, ¿lo recuerdas del primer Resident Evil?), que huye perseguido por varios zombis. Mata a todos los podridos, pero ándate con ojo porque son muy rápidos, y luego atraviesa la puerta de la que han salido y baja por las escaleras. En la habitación de aquí abajo hallarás una botella de líquido para encendedores (Lighter Fluid) y una escopeta de corredera. Hazte con ambas cosas y vete otra vez hacia arriba. Ahora sigue andando por el



Sólo empezar ya estás en un buen brete: debes escapar de este callejón y estás rodeada por todas partes de zombis. ¡Y tú con minifalda!



Cuando las calles sean anchas y los enemigos vengan de uno en uno, no lo dudes: esquivarlos es un gran ahorro de tiempo y balas



En esta habitación encontrarás el líquido para recargar mecheros y la escopeta de corredera, que será una gran compañía en tu solitario deambular por las calles

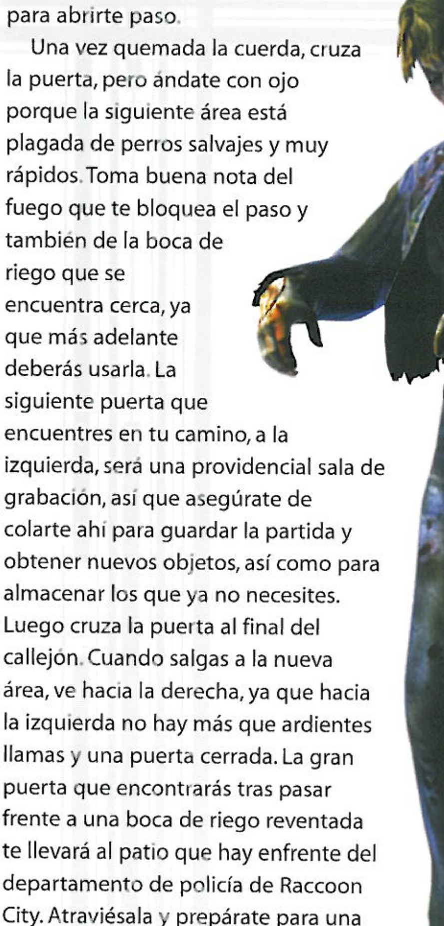


En el bar te encuentras a Brad Vicars, pero el tipo anda algo desmejorado. Tampoco es que tenga demasiadas ganas de tomar una copa contigo, la verdad

callejón, exactamente en la dirección en la que escapaba Brad, ya que la otra puerta te llevaría de vuelta a la calle principal. Cuando salgas a la nueva sección de calle, sigue la calzada y despacha a todos los zombis que encuentres en tu camino. La primera puerta está cerrada, así que sigue adelante hasta oír un grito. La siguiente puerta que encuentres a la derecha será la boutique, pero no podrás entrar hasta mucho, mucho después. Prosigue adelante y, justo antes de ver a los zombis cebándose sobre una nueva víctima, trepa a las cajas marrones y píllate el mapa que hay en la pared. Puede que también haya unas cuantas hierbas curativas en lo alto de la escalera de incendios. Luego cruza la siguiente puerta, sigue todo recto y oirás sonido de disparos.

Baja las escaleras y volverás a ver a Brad metido en faena. Acaba con los zombis y síguelo hacia el bar, donde verás cómo lo ataca un zombi solitario. Ayúdale a acabar con él, y a continuación contemplarás una secuencia de vídeo. En ella, Brad te habla de un extraño depredador que anda tras los miembros de STARS para exterminarlos, y a continuación vuelve a irse corriendo por la puerta del fondo. Toma la postal (Postcard) y el encendedor (Lighter); da un buen repaso a todos los rincones del bar, ya que quizá haya también munición de pistola en esta sala, y luego sal por la puerta tras Brad.

Sales a la calle y te encuentras ante el exterior de la entrada principal del bar, que es la misma puerta que antes no podías cruzar. Repite el camino por el que fuiste al principio, saliendo a la derecha, y cruza la puerta al final de todo, pasada la boutique. Esta vez, en lugar de bajar por el pequeño tramo de escaleras donde viste a Brad luchando con los zombis, sigue todo recto. Cuando llegues a un cruce, enfila el callejón que sube, es decir, hacia la izquierda de Jill, y cruza la puerta del final. Saldrás a un nuevo callejón donde oirás el horrible sonido de una horda de zombis que intentan llegar hasta ti para pegarte un bocado, golpeando la barricada metálica que se interpone en su camino. Al final lograrán romper la barrera y empezarán a abalanzarse hacia ti, así que prepárate a distancia, apunta al depósito de combustible y dispara sobre él para volarlos a todos en masa. Registra bien la zona de la que salieron en busca de hierbas curativas y examina también los cadáveres para conseguir alguna información. Ahora combina el encendedor y el líquido correspondiente en tu inventario, y a continuación aplica la llama sobre la cuerda que sella la puerta para abrirte paso.





Una vez quemada la cuerda, cruza la puerta, pero ándate con ojo porque la siguiente área está plagada de perros salvajes y muy rápidos. Toma buena nota del fuego que te bloquea el paso y también de la boca de riego que se encuentra cerca, ya que más adelante deberás usarla. La siguiente puerta que encuentres en tu camino, a la izquierda, será una providencial sala de grabación, así que asegúrate de colarte ahí para guardar la partida y obtener nuevos objetos, así como para almacenar los que ya no necesites. Luego cruza la puerta al final del callejón. Cuando salgas a la nueva área, ve hacia la derecha, ya que hacia la izquierda no hay más que ardientes llamas y una puerta cerrada. La gran puerta que encontrarás tras pasar frente a una boca de riego reventada te llevará al patio que hay enfrente del departamento de policía de Raccoon City. Atraviésala y prepárate para una



Cuando vuelvas a coincidir con Brad ante la comisaría de policía, conocerás también a un nuevo "amiguete", esa cosa verde y púrpura a la que llaman Némesis

secuencia de vídeo dantesca, en la que reencontrarás a Brad y tendrás una primera toma de contacto con el repulsivo Némesis y sus modales algo toscos. El grandullón masculla un "STARS..." con una boca podrida que muestra todas las encías, viene directamente hacia tí... y sus puños humeantes no auguran nada bueno. Ahora se te pide que elijas entre dos posibilidades, en lo que representa la primera de las elecciones en vivo que se te plantearán a lo largo del juego, y no dispones de mucho tiempo: o bien te das brillo en elegir una de las dos opciones de la pantalla, o bien te quedas quieto esperando a que tomen la decisión por ti.

Selección en vivo

OPCIÓN 1: Luchar con el monstruo

OPCIÓN 2: Huir hacia la comisaría

OPCIÓN 1: Si escoges la primera opción, las pasarás canutas intentando derribar al grandullón de Némesis. Así que, antes de elegirla, asegúrate de que guardaste la partida en la sala de grabación que encontraste poco antes y de estar bien provisto de hierbas curativas. Deberás disparar sin cejar y luego huir de Némesis, pero ten cuidado porque es muy rápido y te agarrará por el pescuezo a la menor oportunidad. Échale al cuerpo todo el plomo que puedas hasta que caiga una primera vez al suelo, pero no cantes victoria todavía: se levantará bastante rápido, y deberás descargarle encima la misma cantidad de munición para tumbarlo definitivamente. Cuando el monstruo caiga inconsciente soltará la primera caja especial de un total de muchas. Ésta en particular contiene la mitad de las piezas que necesitas para componer un nuevo modelo de pistola, la ST1 Eagle. Cuando Némesis ya no esté en tu camino, ve hacia la puerta principal de la comisaría, cosa que ya habrás hecho si elegiste prudentemente la segunda opción.

OPCIÓN 2: Si escoges la segunda opción de la selección en vivo, Jill evitará a Némesis con una hábil finta y correrá directa a la comisaría, cerrando la puerta tras de sí y librándose momentáneamente de la pesadilla. Ahora limítate a seguir la partida como se narra a continuación.



Némesis era la diosa de la venganza de los antiguos griegos. Por algo los científicos de Umbrella habrán bautizado así a su última creación...

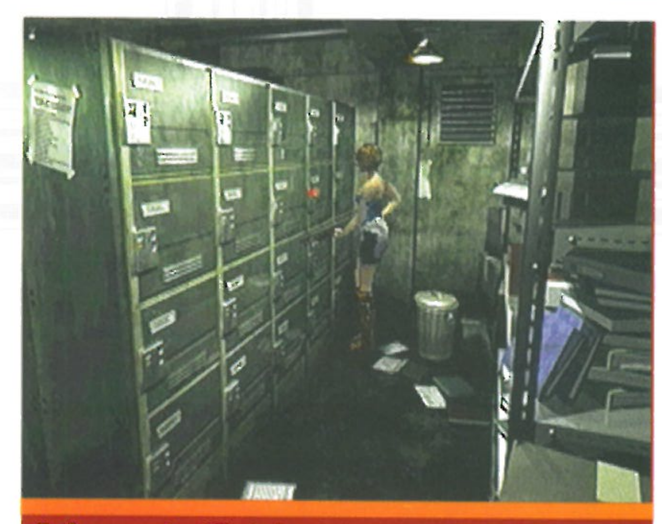
Comisaría de Raccoon City


El cadáver de Marvin el poli tiene algo en la mano. Parece que el agente murió cuando acababa de redactar un informe, algo relacionado con joyas y crímenes


Esta es la sala donde los polis de Raccoon City recibían el orden del día cada mañana mientras se zampaban los primeros bollos. Ahora está hecha un desastre

Una vez dentro (quien haya jugado a Resident Evil 2 ya se conocerá el trazado), sube por la rampa y acércate al escritorio que hay al fondo del vestíbulo principal, en el que se encuentra también un punto de grabación. Recoge toda la munición que encuentres, así como el mapa. Si mataste a Némesis y lograste hacerte con la cartera de Brad en la escena anterior, chequea tu inventario y podrás registrar su contenido, de modo que se convertirá automáticamente en una tarjeta de agente STARS. Introdúcela en el ordenador que hay sobre el escritorio y la pantalla te dará un código especial para abrir la caja fuerte de la Sala de Pruebas, en la que se halla guardada a cal y canto la llave del despacho de la unidad STARS. Toma buena nota del código y cruza la otra única puerta que se encuentra en el vestíbulo principal.

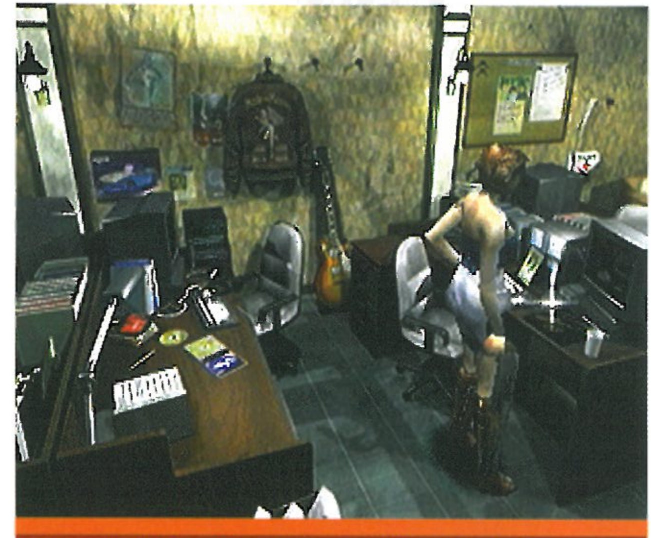
En esta otra sala, en la que parece que se celebraba algo antes de la tragedia, avanza entre los policías zombis que vienen a por ti y métete en el pequeño despacho que encontrarás al fondo. Aquí encontrarás algo de munición y un informe especial de un tal agente Marvin acerca del misterioso robo de unas joyas y ciertos crímenes relacionados con ellas. Vuelve al despacho principal, cruza la puerta que hay exactamente al otro lado y estarás en la Sala de Pruebas, en la que se encuentran unos voluminosos armarios metálicos donde la policía guarda un par de cosas imprescindibles para ti.


En los armarios blindados de la Sala de Pruebas encontrarás la joya azul, y necesitas el código secreto para acceder a la llave del despacho del equipo STARS

Si elegiste la segunda opción de la selección en vivo al encararte a Némesis y optaste por la retirada, no habrás podido usar la tarjeta STARS de la cartera de Brad en el ordenador, y por lo tanto aún desconoces el código de la



Esta escultura representa a un "Dios levantando su alma". Los que ya no se van a levantar son esos dos que están a tus espaldas



Esta es la oficina del equipo especial STARS de la segunda planta, el antiguo lugar de trabajo de Jill. Regístralo todo y hallarás una nueva arma

cerradura del armario para conseguir la llave del despacho. Si ésta es tu situación, cruza recto la Sala de Pruebas, sal por la puerta del fondo, cárgate a los zombis del pasillo y entra en la siguiente puerta que encontrarás a la izquierda. Avanza por el corredor hacia la Sala de Conferencias, que es la siguiente puerta a la izquierda, y ándate con ojo con los simpáticos doberman de la policía.

Una vez dentro de la habitación, que está totalmente patas arriba, coje la tarjeta STARS de Jill que se encuentra sobre el escritorio. También puedes obtener algunos objetos de utilidad y municiones en la habitación que se encuentra detrás. Si lo deseas, tras dejar la Sala de Conferencias puedes seguir andando por el corredor para conseguir unas cuantas hierbas curativas; si no, vuelve por donde viniste hasta el escritorio de la recepción del vestíbulo principal y usa la tarjeta STARS de Jill en el ordenador: obtendrás el código para abrir la caja fuerte de la Sala de Pruebas.

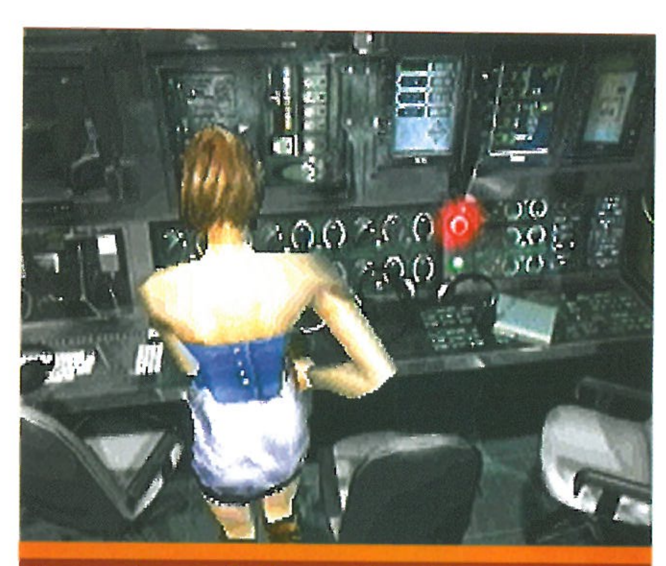
Una vez de vuelta en la Sala de Pruebas, examina el primer casillero sobre el que brilla una luz roja para conseguir la joya azul. Luego ve hacia el fondo y al otro lado de la habitación, y utiliza el código de la caja fuerte en el segundo casillero con una luz roja encima.

Posibles códigos

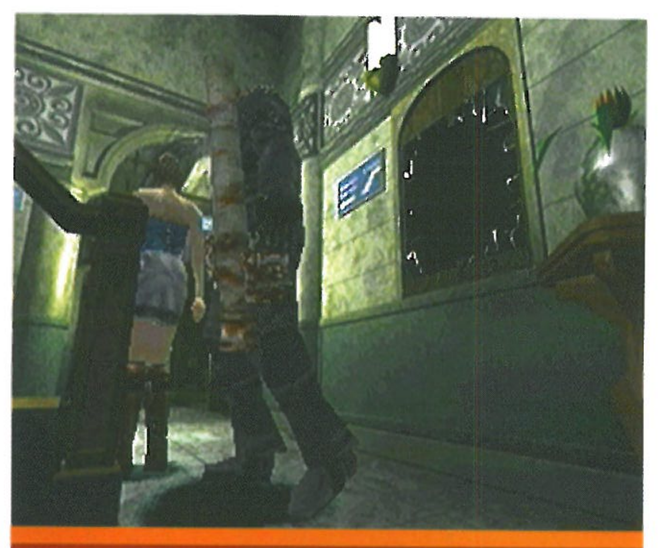
4312 **4011** **0131** **0513**

Dentro del cajón encontrarás una llave con un emblema, que corresponde a la cerradura del despacho del equipo STARS, que se encuentra en el segundo piso. Sal por la puerta al pasillo y sigue hasta las escaleras, debajo de las cuales encontrarás una sala de grabación. Sube al segundo piso, despacha a todos los zombis que te esperan y anda hacia el final del pasillo, donde se encuentra una estatua de un "dios alzando su alma", y cruza después la siguiente puerta. Usa la llave del emblema para abrir la puerta de la izquierda, ni más ni menos que el despacho del equipo STARS, donde te esperan un montón de objetos de calidad. Para empezar, abre el armario y dentro hallarás lo mejor de lo mejor: otra arma para tu arsenal portátil, y que será probablemente el lanzagranadas. También puedes registrar uno de los escritorios sobre el que brilla un imperdible que puedes utilizar de ganzúa (Lock-Pick), y que más adelante resultará impagable para vencer a alguna cerradura rebelde. También encontrarás un espray de primeros auxilios, y tal vez lo más frustrante es no poder echarle el guante a la flamante guitarra eléctrica que descansa en un rincón. Cuando lo hayas registrado todo, dirígete hacia la puerta para salir y automáticamente se te ofrecerá una secuencia de vídeo. Aunque la





La mesa de comunicaciones está averiada y no puede mandar mensajes, pero sin embargo escucharás el mensaje de socorro de una voz desconocida...

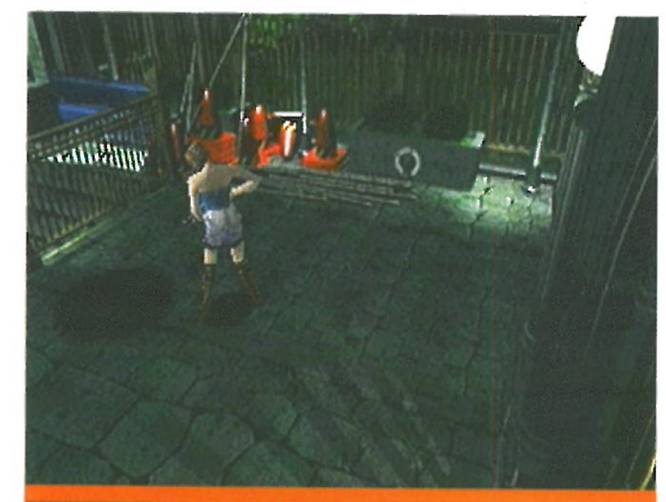


Cuando bajes las escaleras de nuevo, Némesis irrumpirá en escena a través de la ventana. Date brillo y podrás escapar sana y salva sin enfrentarte a él

mesa de comunicaciones está averiada y no puedes mandar mensajes, escucharás por la radio una llamada de auxilio de una voz desconocida... Una vez la hayas escuchado, abandona el despacho de STARS y vuelve al piso de abajo. Pero extrema las precauciones más que nunca, porque el bueno de Némesis volverá a hacer de artista invitado (sin invitación) irrumpiendo a través de la ventana que se encuentra justo frente a las escaleras. Evita a esta bestia o mátala, ya que si logras cargártela tu premio será el segundo conjunto de piezas necesarias para componer la nueva pistola ST-1 Eagle 6.0: sólo debes combinar los dos grupos de piezas para disfrutar de tu nueva arma. Pero si decides escapar, no te confíes, ya que interponer alguna puerta entre Némesis y tú no es suficiente para despistarle: el monstruo te sigue un trecho, y va provisto de un lanzacohetes que no es nada divertido... Vete de vuelta al vestíbulo principal y sal de la comisaría por la puerta principal de entrada.

¿DÓNDE SE HA METIDO BRAD?

Pese a haber dejado al pobre tipo bocabajo en un charco de sangre tras su encuentro con Némesis y sus garras-tentáculos, cuando sales de la comisaría Brad ha desaparecido. Todo lo que queda sobre el pavimento es el charco de sangre. Sin embargo, aquellos de vosotros que se esforzaron por conseguir la llave ESPECIAL en Resident Evil 2 sabrán que Brad no anda muy lejos. Aunque en esta parte de la saga no puedes llegar a esa sección de la ciudad en particular, tras sucumbir ante Némesis, Brad está ahora patrullando el paso subterráneo que se halla fuera de la comisaría como uno más de los no-muertos (como puedes comprobar en la imagen que tienes aquí al lado, y que pertenece a la segunda parte de la saga). Dado que este juego se desarrolla en el tiempo antes de lo que sucede en Resident Evil 2, habrá varios momentos clave en que los dos títulos se entrelacen, y éste es el primero de ellos. ¡Que lo sepas!



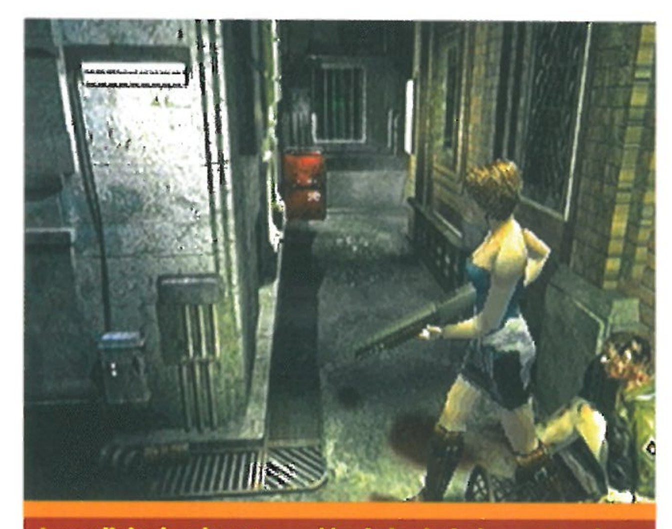


Cuando sales al patio, ves la sangre de Brad, pero no a Brad. El pobre anda transformado en zombi, como se ve en esta imagen tomada de la segunda parte de la saga

Zona residencial 2: área comercial



Las llamas no te dejan cruzar, así que no tienes más opción que encaminarte con tu ganzúa hacia la puerta que se encuentra a la derecha de la pantalla

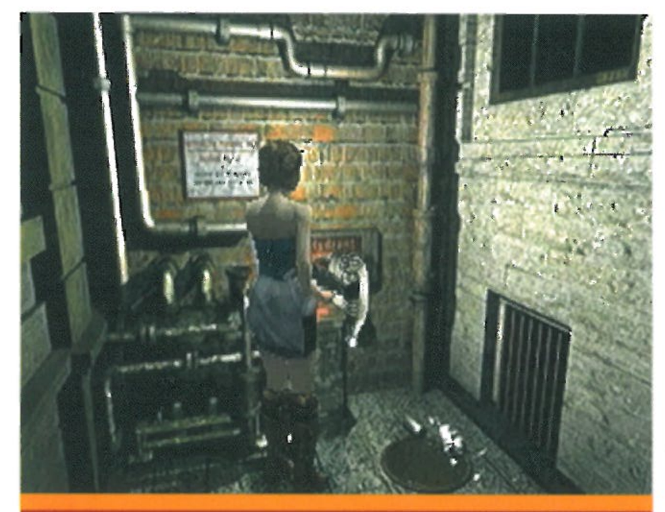


Las callejuelas de esta sección de la ciudad son estrechas y enrevesadas, con poco espacio de maniobra. Parece que el urbanista jugaba a favor de los zombis

Tras dejar atrás la comisaría de policía, ve yendo hacia abajo y dirígete más allá de la puerta por la que entraste al principio en esta parte de la ciudad, hacia el área en llamas que se encuentra debajo del todo. A continuación cruza la nueva puerta utilizando la ganzúa y adéntrate en el nuevo trazado. El siguiente callejón sinuoso alberga un nuevo y extraño tipo de criatura, pero no te preocupes demasiado: aunque algo se encarama a la pared tras tus espaldas, tú sólo podrás darle un fugaz vistazo antes de que desaparezca.

Al cruzar la siguiente puerta encontrarás a tu derecha una reja metálica que da entrada a un pequeño espacio. Aquí que verás una boca de riego y una manguera que, sin embargo, está fuertemente atronillada y no la podrás sacar sin ayuda de una herramienta apropiada. Sigue por el otro extremo del pasaje y cruza la siguiente puerta.

En esta nueva área hay un vehículo estrellado y varios perros, rápidos y molestos, así que elúdelos o cárgatelos y cruza la siguiente puerta para entrar en el garaje. Mata a los dos chuchos de aquí sin contemplaciones y toma el cable para recargar baterías que se encuentra debajo del capó del coche del fondo. Si sigues andando por el garaje, llegarás a una sala de grabación. Haz todo lo que tengas que hacer aquí y luego cruza la sala de grabación para salir por la otra puerta, pero



En este callejón encontrarás una boca de riego con una manguera firmemente atornillada. Más adelante deberás regresar con la herramineta adecuada

prepárate porque saldrás a otra área poblada por un puñado de perros sarnosos que se abalanzarán sobre ti en manada, así que dirígete sin perder ni un segundo hacia la siguiente puerta disponible. Aparecerás en lo que parece un área en



En el taller de reparación de automóviles debes hacerte con los cables eléctricos que se encuentran bajo el capó del todoterreno del fondo



Esta es la entrada principal del restaurante. Puede que aquí coincidas con otro personaje del juego, y probablemente vas a encontrar cosas útiles

construcción, pero ten cuidado porque aquí hay un par de esas nuevas criaturas repulsivas que antes apenas atisbaste. Para acabar con ellas usa el arma que tengas más a mano o, si lo prefieres, dispara a la caja de madera que pende del techo para aplastarlas y ahorrar balas. Toma el nuevo mapa que encontrarás en la pared y registra el cadáver del trabajador que terminó el curro un pelín demasiado pronto. Toma nota de que en esta área, subiendo las escaleras metálicas, hay un ascensor que no funciona por falta de fluido eléctrico: más adelante deberás volver y usarlo. Sal por la otra puerta cuando hayas acabado.

Cuando salgas a la nueva parte de la ciudad, verás una figura solitaria matando a un zombi, así que síguelo por el callejón. El tipo en cuestión es Carlos, el mercenario, y después de esto hay dos secciones en las que puedes encontrártelo por primera vez: en el restaurante o en la oficina de prensa.

El resultado del juego no variará mucho, pero los hechos cambiarán un poco según como vaya esta parte de la historia. Aquí te explicamos ambos marcos argumentales...

ESCENARIO DE CARLOS EN EL RESTAURANTE

Sigue a Carlos hacia el restaurante. Cuando entras, está desierto. Registra el lugar y ve luego al área de la cocina, donde verás una trampilla en el suelo, que de momento no puedes abrir pero que tiene un orificio para introducir un gancho. Dirígete a la puerta trasera del restaurante y verás al fondo un pequeño armario al lado del escritorio: usa la ganzúa para hacer saltar la cerradura de la puertecilla y dentro hallarás una palanca metálica (Crowbar). Úsala para levantar la trampilla y podrás acceder a una escalera que baja hacia el sótano. En este momento, Carlos se acercará a ti y se presentará. En este instante, Némesis volverá a autoinvitarse a la fiesta y deberás efectuar otra…



El tipo de las anchas espaldas y los musculitos al descubierto es Carlos, un mercenario que se va a convertir en tu compañero de desventuras



¿Quién es éste feísimo cocinero con delantal de cuero? Se trata de Némesis, y resulta que es a ti a quien pretende freír. Al menos no se atreve a bajar al sótano...

Selección en vivo

OPCIÓN 1: Correr al sótano

OPCIÓN 2: Esconderte en la cocina

OPCIÓN 1: Jill y Carlos huyen de Némesis hacia el sótano. La mala suerte, no obstante, quiere que cuando estéis abajo se rompan unas cañerías y el lugar empiece a inundarse... y ahora te enfrentarás a otro mini dilema. Puedes escoger entre escapar por un agujero que hay en la pared o bien seguir a Carlos, que vuelve escaleras arriba.

Si pasas por el agujero de la pared, se te ofrece una secuencia de vídeo y Carlos te abandona. Ahora debes escapar de Némesis (sigue leyendo a partir de "Reanudar opción 1").

Por otra parte, si elegiste volver escalera arriba, Némesis os estará esperando en lo alto. Carlos te ayudará a matarlo, pero si el mercenario muere el juego habrá terminado para ambos. Cuando Némesis esté inconsciente, dejará caer otra caja especial: ésta (si es que ya tienes las dos primeras) contiene un valioso pack de tres esprays de primeros auxilios. Si ahora deseas explorar el sótano, puedes evacuar el agua que lo anega pulsando el interruptor que se encuntra arriba, junto a la entrada. A continuación sal del restaurante y contemplarás una secuencia de vídeo antes de que Carlos te abandone.

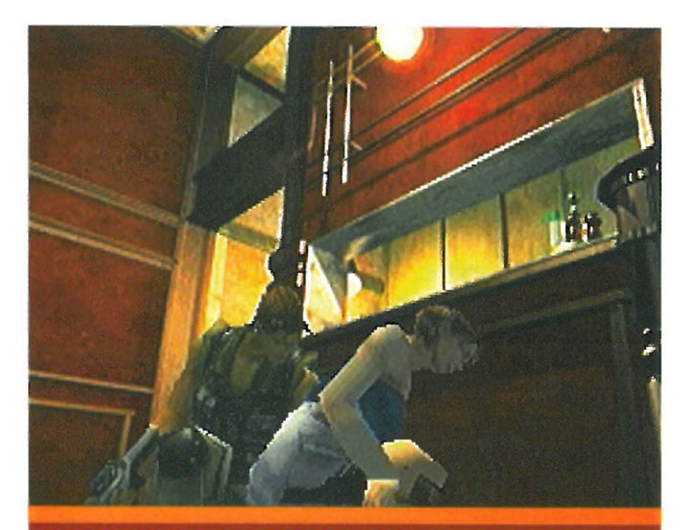
REANUDAR OPCIÓN 1:

Cruza la puerta trasera para dejar atrás el restaurante y luego, al llegar a un cruce, toma el camino de la derecha . Avanza un trecho hasta hallar una sala de grabación a la derecha. Entra, toma la manivela oxidada (Rusty Crank) y asegúrate de llevar en tu inventario la joya azul. Sal de la sala de grabación y sigue hacia el Oeste pasando por la siguiente puerta. Ahora continúa todo recto para llegar hasta la entrada del ayuntamiento de Raccoon City.

Examina el brillante reloj que hay cerca de la entrada y coloca en él la joya azul, que quedará automáticamete insertada en su lugar, pero te seguirá faltando cubrir otro hueco para que el mecanismo funcione.

Ve a la esquina que tienes enfrente y dóblala a la derecha para llegar a la oficina de prensa. Entra y empuja la escalera de mano hacia la máquina de bebidas: cuando esté en su lugar, encarámate a ella y dale al interruptor que hay en la pared para activar la corriente eléctrica. Ahora pulsa el otro interruptor que se encuentra cerca de la puerta metálica de la sala para abrirla. Una vez hecho esto tendrás acceso a las escaleras. Sube hacia el segundo piso.

La única sala en la que puedes entrar es el despacho que se encuentra al fondo del corredor, a la izquierda. Una vez allí, mata a todos los zombis y registra el lugar hasta dar con la joya azul. A continuación sal de la oficina de prensa y regresa a la plaza del ayuntamiento, inserta la joya azul en el hueco del puzzle del reloj y la puerta de acceso a los jardines del consistorio se abrirá de par en par (sigue leyendo a partir de "Zona del ayuntamiento y la estación").



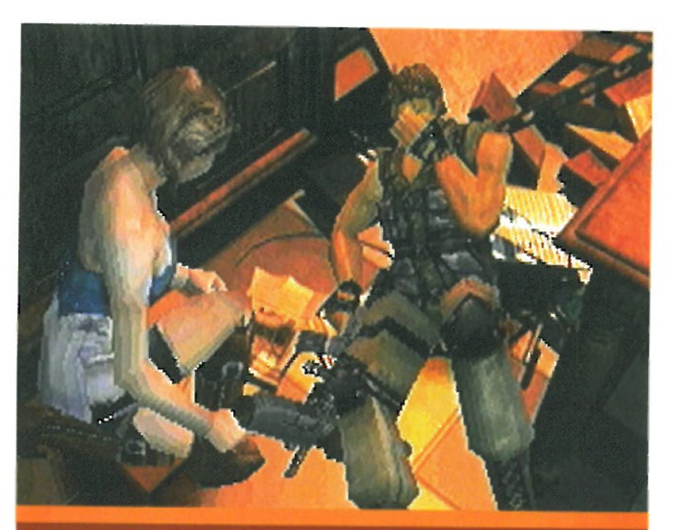
¡Agáchate y no respires, que nos buscan para darnos pasaporte! Pero, ¿tú crees que hemos escogido un buen escondite? Es lo que tiene escoger rápido...



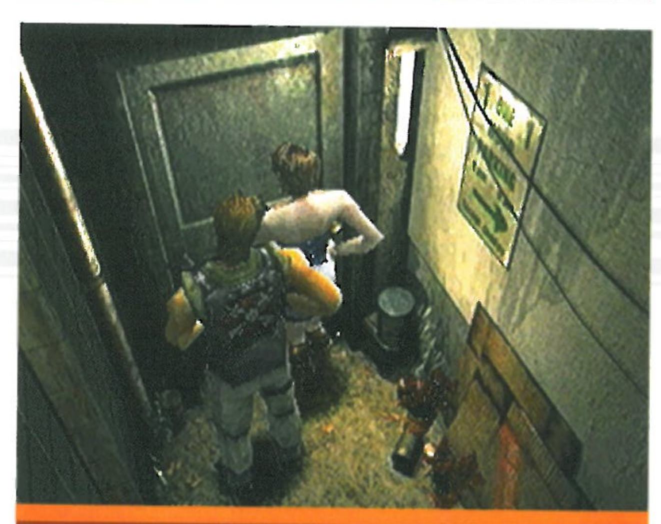
En este enfrentamiento con el bruto de Némesis cuentas con el apoyo de Carlos, pero la cocina te deja muy poco espacio para evitar sus ataques

OPCIÓN 2: Jill y Carlos corren y se ocultan tras el mostrador de la cocina. Cuando Némesis se acerca, Jill lanza una lámpara a los fogones y provoca una gran explosión que noquea a Némesis... pero no por mucho tiempo. Toma la caja especial que suelta el monstruo y sal por patas del restaurante por la puerta trasera.

Una vez fuera, entra una secuencia de vídeo y Carlos te deja. Ahora sólo has de ir y hacer exactamente lo mismo que si hubieras elegido la primera opción, sin olvidar coger la manivela oxidada y la joya azul, y dirigiéndote después hacia la oficina de prensa (sigue leyendo a partir de "Zona del ayuntamiento y la estación").



Te encuentras a Carlos tirado por el suelo del despacho: ya le decía su madre que no se pasara con la bebida, que las imprudencias se pagan al día siguiente

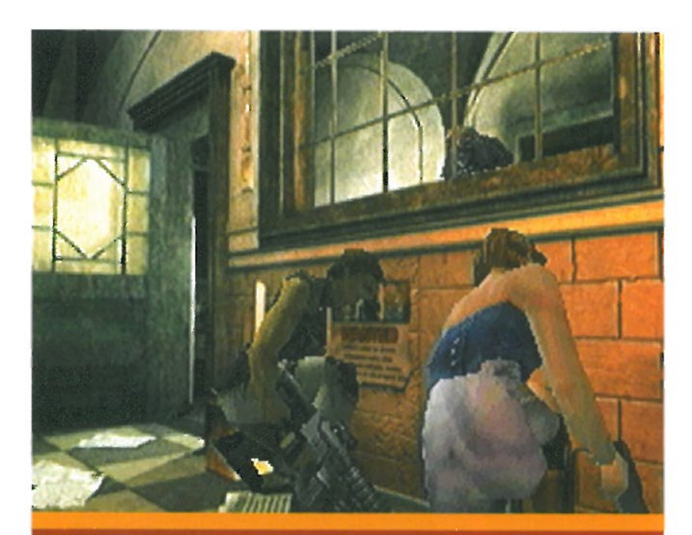


Aunque lo parezca, estos dos no son un equipo de vendedores de enciclopedias ni dos hare-krishnas propagando la buena nueva de puerta en puerta

ESCENARIO DE CARLOS EN EL PERIÓDICO

En lugar de seguir a la misteriosa figura del mercenario hacia el restaurante, gira a la izquierda y cruza la siguiente puerta. Avanza, tuerce hacia la izquierda en el cruce y entra luego en la sala de grabación a la derecha. Una vez dentro, toma la manivela oxidada que hay en el suelo y asegúrate de llevar la joya azul contigo. Ahora sal de la sala de grabación y continúa hacia el Oeste hasta llegar a otra puerta. Cuando salgas fuera, ve todo recto hacia la puerta del ayuntamiento de Raccoon City y usa la joya azul en el puzzle del reloj, aunque todavía te faltará otra gema para que el sistema funcione. Dirígete luego hacia el Norte, donde un camión de bomberos destrozado bloquea la calle, y métete hacia la derecha. Encontrarás la puerta del periódico The Raccoon Press.

Una vez dentro, empuja la pequeña escalera de mano hacia la máquina de bebidas y súbete para accionar el interruptor



Otra vez agachados, aunque ahora el escenario es diferente. El cabezón que se ve por la ventana es el de Némesis, y este escondite tampoco parece muy seguro



Por muy noqueado que se encuentre Némesis, no creo que sea una buena idea ponerse a hablar del tiempo cerca del monstruo. Siempre despierta...

de la pared y activar el fluido eléctrico. Pulsa luego el botón que hay cerca de la puerta metálica y sube hacia el segundo piso del edificio, que está medio en llamas. Dirígete al despacho principal que se encuentra al fondo del pasillo, y ahí te encontrarás a un tipo en el suelo, postrado y semiinconsciente. Como te cuenta él mismo cuando se presenta, se trata de un mercenario del equipo contratado por Umbrella para rescatar a los posibles civiles con vida que quedaran en Raccoon City. Pero justo cuando os estáis presentando, irrumpe Némesis, que subirá las escaleras como una apisonadora y se plantará ante vosotros en un momento.

Selección en vivo

OPCIÓN 1: Saltar por la ventana

OPCIÓN 2: Esconderse en el despacho

OPCIÓN 1: Jill y Carlos saltan por la ventana huyendo del monstruo y caen en un contenedor de basuras. Registra esta área en busca de ítems útiles y sal luego por la puerta. A continuación vendrá una secuencia de vídeo y Carlos te dejará más sola que la una. ¿Sola? Ni hablar... Némesis aún acecha ¡y volverá a pisarte los talones!

Vuelve hacia la puerta que hay frente a la entrada del ayuntamiento y ve más allá de la sala de grabación. Dirígete hacia el Norte en el cruce y métete en el restaurante por la puerta trasera. Verás un pequeño armario cerca de ti al entrar en el restaurante: usa la ganzúa en su cerradura y hazte con a palanca que hay dentro. Ahora sigue adelante y en el suelo de la cocina verás la trampilla que da entrada al sótano: echa mano de la palanca y baja por la escalera. Una vez en el sótano, mata a los zombis y examina el cadáver del rincón para hacerte con la joya verde. Lárgate del sótano y explora la parte de delante del restaurante. Cuando acabes de registrar todas las mesas en busca de objetos útiles, sal por la puerta trasera y vuelve hacia la entrada del ayuntamiento para usar la joya verde en el puzzle del reloj (sigue leyendo donde dice "Reanudar juego principal").

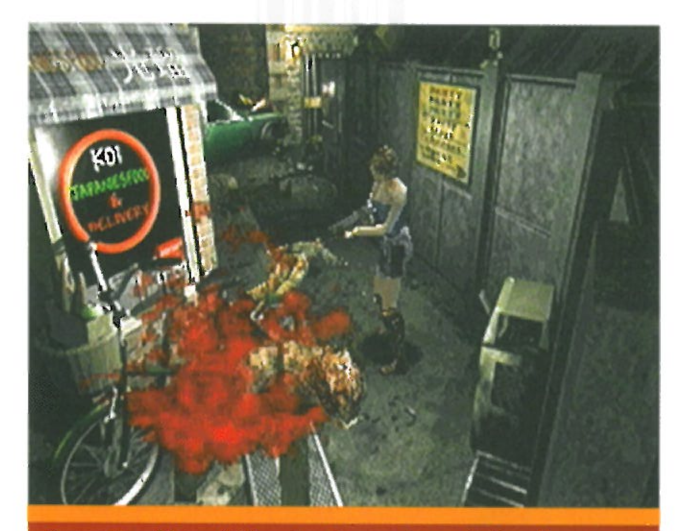
OPCIÓN 2: Jill y Carlos buscan un escondite que parece bastante inseguro, pero justo cuando ves pasar al enorme monstruo por la ventana del despacho y crees que va a dar con vosotros, una enorme explosión envía a Némesis por los aires y lo deja sin sentido. Píllate la caja especial que se le cae y sal de ahí antes de que se despierte, y date prisa porque no tardará mucho en volver en sí. Vuela escaleras abajo y sal por la puerta de entrada del periódico; tras una secuencia de vídeo, Carlos te abandonará.

Ve de vuelta hacia la puerta que hay frente a la entrada del ayuntamiento de Raccon City y regresa por el pasillo más allá de la sala de grabación. En el cruce tuerce hacia la izquierda (en el otro sentido puedes tener un desagradable encuentro con Némesis) y entra por la puerta trasera del restaurante. En la pared del fondo y junto al escritorio verás un pequeño armario metálico. Utiliza la ganzúa para forzar la portezuela y agénciate la palanca de hierro que hay dentro. Sigue adelante hacia la cocina y verás en el suelo una trampilla que da acceso al sótano: utiliza la palanca para levantarla y baja por la escalera. Una vez en el sótano inundado con dos palmos de agua, mata a los zombis y examina el cadáver que yace en el rincón para hacerte con la joya verde. Vuelve a subir y explora la parte delantera del restaurante, buscando bien objetos útiles por todas las mesas. Cuando acabes, sal por la puerta trasera y vuelve hacia la entrada del ayuntamiento. Tal vez no es mala idea volver a guardar en la habitación que encuentras por el camino: recuerda, Némesis anda acechándote y puede aparecer en el momento menos pensado.

El ayuntamiento y la estación



Colocar las dos piedras que faltan en este extraño reloj resulta imprescindible para abrirse paso hacia la siguiente parte de la ciudad



Demostración práctica de cómo se le vuela la cabeza a un zombi. Hay que tener cuidado porque, como se puede ver, el bicho salpica un montón

Asegúrate de insertar tanto la joya azul como la verde en el dispositivo del reloj, que se activará al instante para que las puertas del ayuntamiento de Raccoon City se abran para ti. Entra en la nueva zona ajardinada y recorre el camino hasta llegar a una bifurcación, ya que la puerta que encuentras por el camino a la derecha está clavada desde el interior y no se abre.

Enfila el camino de la izquierda y saldrás a un callejón muy estrecho poblado por unos cuantos zombis y algunas bicicletas abandonadas. Sigue por este camino y cruza la siguiente puerta.

Ahora te encontrarás en otro callejón rodeado de arbustos: sigue adelante y cruza la siguiente puerta. Cuando sales a la siguiente zona, te las verás con un par de perros hambrientos que se te tirarán al cuello: nuestro consejo es que le dispares al depósito de gasolina para acabar con ellos de forma rápida, limpia y barata. Ahora trepa por las cajas que se encuentran al fondo y llegarás a una estación en la que se encuentra estacionado un hermoso tren rojo de dos vagones.

Entra en él por la puerta del final, ya que la otra está cerrada. Fíjate bien que en el andén, ante esta segunda puerta, hay un bidón de gasolina que se puede hacer estallar en un momento dado. Una vez en el interior del vagón, examina el panel de control que se encuentra abierto cerca de la puerta.



Cuando cruces esta barricada te encontrarás en la estación, donde espera un bonito tren rojo en el que te reencontrarás con tu colega Carlos

Ahí encontrarás una nota del maquinista responsable de la máquina sobre raíles, que por lo que parece está un poco vieja y requiere de ciertos cuidados especiales.

Así te enterarás de que hacen falta algunos elementos para lograr que el tren se ponga en marcha.

Para que arranque...

1. Aceite mezclado: necesitas conseguir un aceite que sea adecuado para maquinaria pesada, combinado con algún aditivo de petróleo.
2. Cables de energía eléctrica, los mismos que ya conseguiste del coche que encontraste en el garaje y que puedes colocar inmediatamente en el panel de control si los llevas contigo.
3. Un fusible.

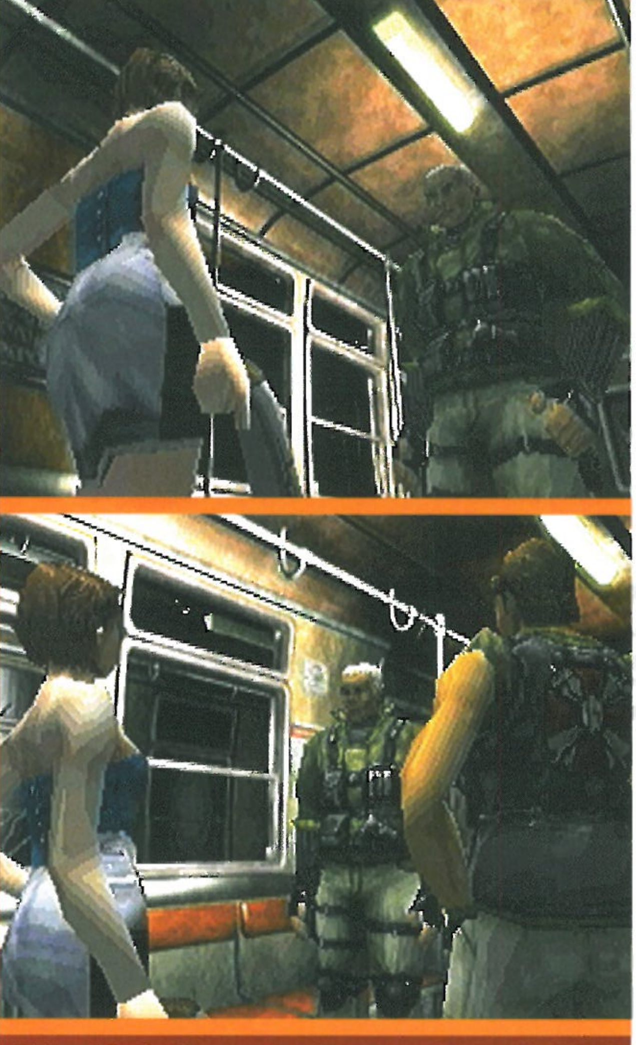


Éste es el panel en el que debes colocar todos los "ingredientes" necesarios para que el tren se convierta en vuestro vehículo de escape

Una vez chequeado el estado del tren y sus necesidades mecánicas, date la vuelta para conocer al resto de mercenarios, los compañeros de equipo de Carlos. En el tren se encuentran únicamente dos de ellos, el taciturno Nikolai (que parece estar al mando) y Mikhail, que se encuentra gravemente herido sobre uno de los asientos. Jill intenta animar al moribundo, pero su situación parece complicada: los zombis se han cebado en sus carnes.



A continuación, cruza la puerta hacia el siguiente vagón, donde volverás a encontrarte a tu viejo colega Carlos. Una extensa secuencia de vídeo te dará a conocer el plan de escape de los mercenarios, que confían en llegar a la Torre del Reloj para que allí les recoja un helicóptero. Pero hay un largo y peligroso trecho para llegar a esa parte de la ciudad, y ellos planean utilizar el tren para desplazarse con rapidez y seguridad. Carlos te entrega un útil macuto para poder llevar más cosas, y ahora la misión es encontrar todo lo necesario para que el trenecito se ponga en marcha... Cuando recuperes el control de Jill, toma la llave inglesa (Wrench) que se encuentra sobre el asiento y sal del vagón.



El tipo del pelo blanco y cara de pocos amigos es Nikolai, el mercenario que se encontraba al mando del comando de mercenarios enviado por Umbrella a la ciudad

ANTES DE CONTINUAR

Tu siguiente objetivo es obtener todas las partes que hacen falta para que el tren funcione de nuevo y poder salir de aquí. Sin embargo, el orden en que visites los lugares por los que debes pasar provocará hechos distintos y accionará diferentes secuencias de vídeo. Te aconsejamos guardar la partida lo antes posible e ir jugando la siguiente sección de la aventura unas cuantas veces para ver todo lo que pasa y no perderte detalle. Puede que hasta te vuelvas a encontrar a Némesis en algún recodo de tu peregrinaje (de hecho, es m;as que probable), así que extrema las precauciones y lleva siempre municiones suficientes y suministros médicos contigo.

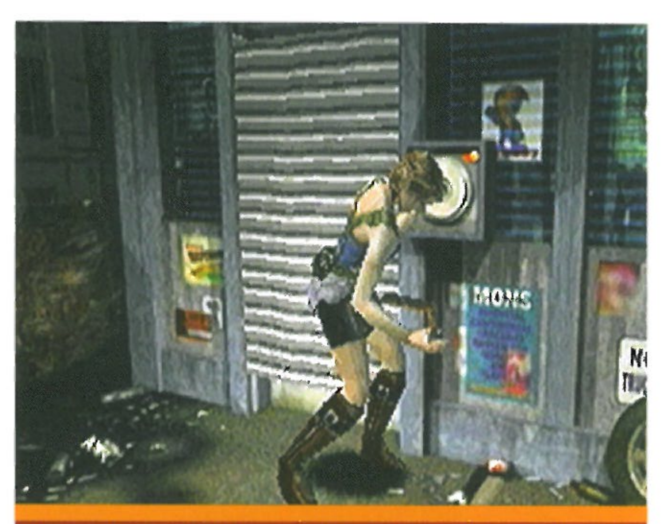
Mikhail el valiente

La primera vez que lo viste estaba muy malherido, agonizando sobre uno de los asientos del vagón, pero si vuelves al tren en cualquier momento sin tener todos los objetos imprescindibles para ponerlo en marcha, el mercenario errante cobrará una sorprendente movilidad, y tú contemplarás una secuencia de vídeo en la que Mikhail protege el tren de un atajo de zombis malolientes. Las secuencias que se pueden ver son dos, pero la única variación posible depende de si has destruido previamente el tanque de gasolina que hay en el exterior del tren. En tal caso, en lugar de disparar sobre el bidón, Mikhail echará mano de una granada para dispersar a los indeseados y hambrientos pasajeros.



Sin duda, Mikhail se merece una condecoración: incluso gravemente herido es capaz de defender él solito el tren de los zombis que se quieren colar sin billete

La gasolinera


La manivela oxidada se partirá al intentar levantar la persiana, pero por suerte llevas contigo la llave inglesa, que será la solución a tus problemas



Parece que por aquí no queda nadie para atenderte, así que no te cortes y tómate la libertad de coger todo lo que creas que puede servirte

Tras asegurarte de llevar encima la llave inglesa que encontraste, deja el área de la estación donde está el tren, vuelve hacia atrás y sal por la puerta. A continuación, sigue recto hacia el Norte, es decir, la dirección del cruce por la que no fuiste antes. Al cruzar la puerta del final entrarás en el área de la gasolinera, un escenario de destrucción pura y dura con un montón de coches estrellados. Acércate a la puerta metálica de la oficina de la gasolinera, que está cerrada a cal y canto. Utiliza la manivela oxidada en el hueco que se encuentra justo al lado. Jill se pondrá a darle vueltas a la manivela con garbo para abrir la persiana, pero el óxido te juega una mala pasada y tu herramienta se partirá. No hay que preocuparse: esta chica es muy apañada, y utilizando ahora la llave inglesa sobre el pedazo de manivela que ha quedado dentro, conseguirá acabar de abrir la persiana.

Una vez dentro de la oficina, regístralo todo en busca de lo que te hace falta. Cuando vayas tras el mostrador se te ofrecerá una secuencia de vídeo. Si es Nikolai quien entra en la gasolinera, pasa de él sin más y dedícate a lo tuyo; pero si tu nuevo acompañante es Carlos, enseguida volverá a salir para rechazar un ataque. Sal tras él y le verás dando buena cuenta del puñado de zombis con su fusil de asalto, no sin darte luego un pequeño susto... (y, ¿no será un poco peligroso disparar así en una gasolinera?). Luego Carlos se largará, y tú debes regresar a la oficina en busca de objetos útiles, incluyendo pólvora y medicinas. Si vas detrás del mostrador, hallarás un puzzle que resolver, pero asegúrate de examinar a conciencia ambas salas (la oficina y el garaje anexo) antes de enfrentarte a él.


Este armario refrigerado que hay tras el mostrador guarda las latas de aceite, y para abrirlo tendrás que solucionar el puzzle de su cerradura

PUZZLE DEL ARMARIO DE ACEITE

Se trata de abrir la cerradura especial de un armario refrigerado en el que se encuentra el aceite para maquinaria (Machine Oil) que necesitas para tu nuevo vehículo sobre raíles. La idea aquí es que quede iluminado únicamente el piloto de luz roja que se encuentre encima de la letra destacada,algo que conseguirás pulsando una serie de botones que hay sobre cada letra. Este puzzle se puede



Una chispa provocada por un cable elécrtico en el garaje anexo provoca un incendio que se extiende con rapidez. No pierdas tiempo o lograrás un bronceado mortal



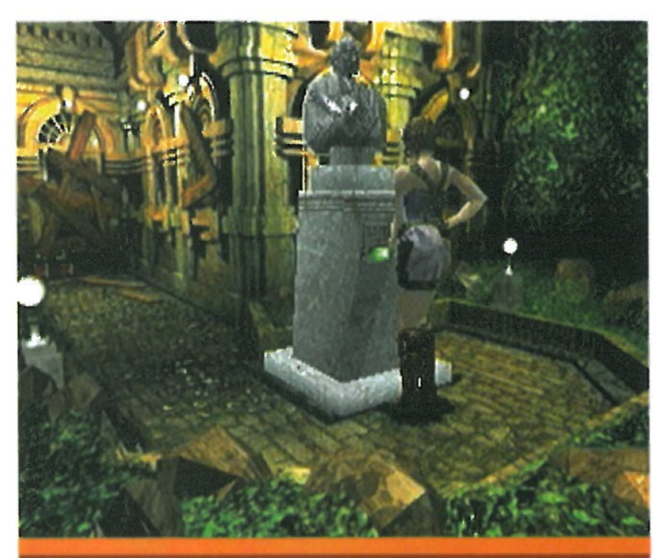
Cuando la cosa empiece a ponerse calentita, recuerda que estás en una gasolinera y sal por patas de la tiendecita sin preocuparte por nada más

resolver por lógica, pero seguramente tardarás más en desentrañarla que en solucionarlo por el método de "prueba y error" ya que, además, no tienes ningún límite de intentos para conseguirlo. Dedícate a pulsar botoncitos al azar hasta dar con la combinación adecuada. Cuando hayas iluminado bien la primera letra, se te pedirá que hagas lo mismo con una letra distinta. Para resolver el puzzle debes hacerlo correctamente un total de tres veces: entonces se abre el cierre de la caja fuerte y allí dentro hay exactamente lo que buscas: aceite para maquinaria. Tómalo.

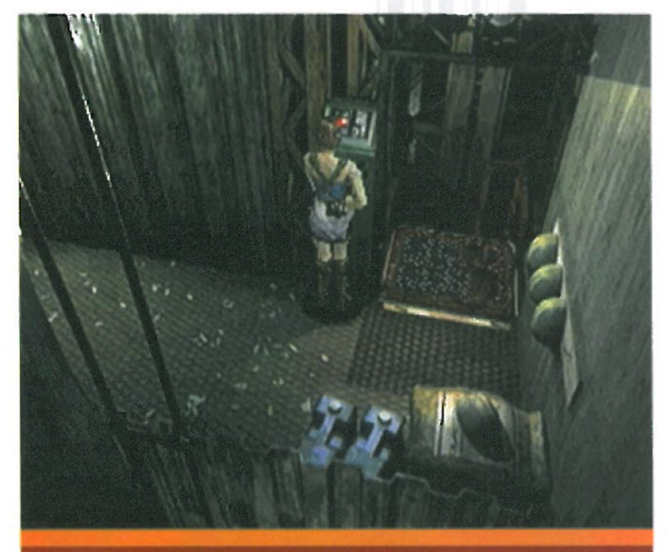
Al coger el aceite, y cuando vas a salir de detrás del mostrador en cualquier dirección, una chispa en el garaje hace que uno de los coches se encienda, y en décimas de segundo el lugar entero está envuelto en llamas. Tu única opción ahora es salir por patas de ahí: la gasolinera entera va a estallar. ¡No podrás volver a entrar jamás en la oficina, eso está claro!

La secuencia de la huida de Jill demuestra que la chica es una plusmarquista olímpica en potencia. La explosión va a dejar este escenario reducido a cenizas

En busca del fusible perdido



La estatua del alcalde tiene algo que te interesa escondido en su pedestal, pero para conseguirlo deberás dar antes algunas vueltas por la ciudad



Cuando tengas la batería, colócala en el ascensor de la zona en construcción y ganarás acceso al nivel inferior, donde está la central eléctrica

Tras la espectacular explosión y tras haber tachado ya dos ítems de tu lista de compras para echar a andar el tren, abandona este escenario y regresa a la bifurcación. A continuación, dirígete al Este por el pasadizo, como si fueras a salir por la puerta del reloj de las joyas. Pero al acercarte a la puerta que antes no pudiste abrir, unos zombis la derribarán a patadas desde el otro lado (¿serán los funcionarios del ayuntamiento?). Cárgatelos a todos y entra al interior. Ve hcia la estatua del alcalde Michael Warren y pulsa el botón que brilla sobre el pedestal: el brazo del mamotreto bajará y podrás echarle el guante al libro de bronce (Bronze Book) que sostiene. Aquí tal vez encuentres algunas hierbas curativas u otro objeto útil.

Sal del área del ayuntamiento y sigue hacia el Este, siguiendo en esta dirección y pasando por la siguiente puerta en línea recta, hacia la zona comercial. Deja los ítems que no necesites en la sala de grabación, sigue hasta la intersección y gira hacia la izquierda, cruzando la siguiente puerta. Sigue avanzando recto por el callejón hasta encontrar un pequeño estanque con una estatua al fondo, flanqueada por dos extraños paneles. Cerca del agua chispean unos cuantos cables. Dirígete hacia el panel a la izquierda de la estaua, en el que hay una brújula de bronce (Bronze Compass) y sepárala

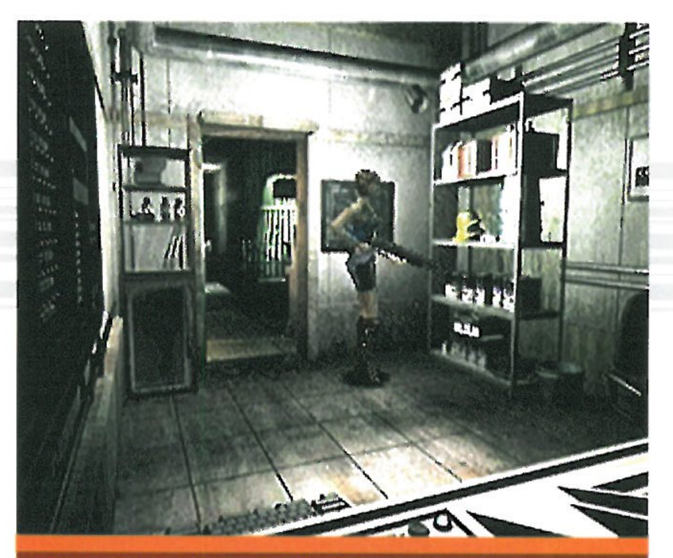


El callejón que hay ante la central eléctrica está densamente poblada de zombis. Acaba con ellos y dirígete hacia el final de la reja, donde hay una puerta

de la pared. Al hacerlo, las cañerías de ambos lados empezarán a soltar agua que, en contacto con los cables eléctricos, creará una peligrosa trampa. Vuelve a poner la brújula de bronce en



Esta es la mesa de control desde la que debes regular el voltaje para lograr abrir la persiana de ambas puertas y echarle el guante a lo que haya dentro



Dentro de la primera habitación encontrarás el fusible, otro de los objetos que necesitas para hacer arracar el tren

su sitio y el agua se cortará inmediatamente. Luego coloca el libro de bronce, el que cogiste de manos de la estatua del alcalde, en el espacio que hay a la derecha de la estatua. Ahora podrás llevarte la brújula de bronce sin correr ningún peligro y salir de la zona sin tardanza.

Regresa otra vez hacia el ayuntamiento, evitando los enemigos y los perros que puedes encontrate por el camino, y coloca la brújula de bronce sobre el brazo de la estatua del alcalde. Acciona el botón y el pedestal girará sobre sí mismo para mostrarte una muy útil batería eléctrica (Lift Battery) que te vendrá de perilla. Cógela y vuelve a irte del área del ayuntamiento, deshaciendo el camino que acabas de hacer por enésima vez y dejando atrás la sala de grabación, volviendo a tomar a mano izquierda en el cruce y volviendo a cruzar la misma puerta.

En el siguiente corredor, en lugar de seguir hacia la piscinita y su estatua, entra por la primera puerta de la derecha. ¿Te acuerdas de los arrastrados guardianes del área en obras? Pues aquí vienen dos más, y es que estos van siempre en pareja, como la Guardia Civil. Cárgatelos, sube la escalera metálica y a continuación coloca la batería del ascensor en el ascensor (es que somos tan listos...). Acciónalo y te llevará hacia abajo, a la zona de la central eléctrica.

Una vez en esta nueva área, ábrete paso a las malas entre los zombis (en la pared hay una caja eléctrica a la que puedes disparar para freír a unos cuantos de golpe) y anda hacia el Sur, avanzando hasta la puerta a la central eléctrica. Cruza esta puerta y la siguiente y busca bien por ahí en busca de objetos útiles, seguramente haya algunas hierbas curativas u otras cosillas interesantes.

Finalmente acabas en la sala principal de la central eléctrica, en la que hay dos puertas metálicas cerradas (a las que llamaremos 'A' y 'B'), un panel de control, un regulador de voltaje y una puerta de emergencia al fondo que de momento encontrarás cerrada.

PUZZLE DE LAS PUERTAS DE LA CENTRAL

El propósito aquí es abrir las dos puertas selladas, cosa que conseguirás usando la mesa grande del fondo, que es el regulador para ajustar el voltaje. Antes de empezar, por eso, es necesario encaminarse al otro panel de control y darle al interruptor de la corriente, que está en luz roja, y pasarlo al modo manual, con lo que la luz se pondrá de color verde. Luego ve hacia la mesa del regulador de voltaje para ponerte a trabajar en la abertura de las puertas. Cada una de ellas tiene inscrito en el exterior dos cifras, y tu objetivo es operar sobre el regulador de voltaje hasta lograr que la cifra final sea un valor que se encuentre entre esas dos cifras. Hay dos interruptores en el regulador, uno para aumentar el voltaje y otro para disminuirlo. Siempre que la cifra final con la que acabes tus operaciones esté entre los dos voltajes escritos en la puerta, ésta se abrirá. La puerta 'A' tiene marcadas las cifras 15 V y 25 V, así que el número que debes lograr es 20V. Y la puerta 'B' tiene marcados los valores 115V y 125V, por lo que debes conseguir un valor de 120V. Primero debes abrir una, y luego la otra. Aquí tienes algunas combinaciones que a nosotros nos funcionaron, aunque tampoco tienes límite alguno en tus intentos...

PUERTA A: Aumentar, Disminuir, Disminuir, Disminuir

PUERTA B: Aumentar, Aumentar, Aumentar, Disminuir

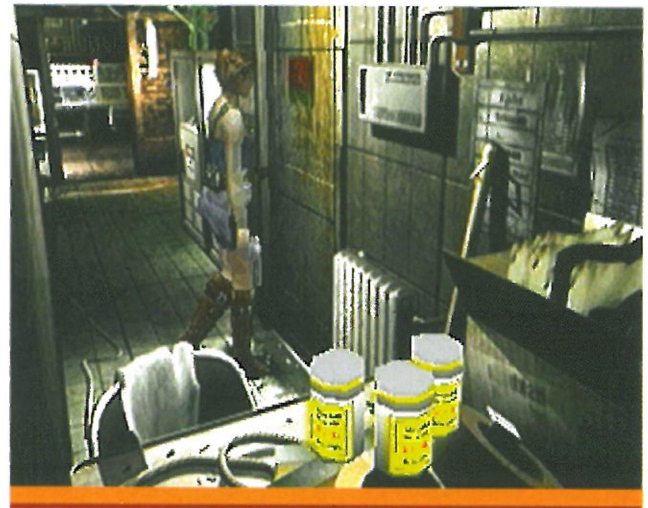
Tras abrir la puerta 'A', entra en la habitación y toma el fusible, otra de las piezas que te faltan para completar la reparación del tren. Luego, cuando hayas abierto la puerta 'B', entra y hazte con el arma extra que encontrarás en el armario (casi seguro que se trata de la Magnum). Ten en cuenta, eso sí, que una vez que entres en la sala 'A' y cojas el fusible,







Los enemigos se agolpan ante la puerta de reja de la sala de la central en la que te encuentras. Una de las opciones que tienes es provocar una sobrecarga: dirígete al panel de control y déjalos a todos tiesos



Tras el asedio de los zombis, la puerta del fondo estará abierta si eliges huir por la salida de emergencia. Pero sal con precaución... nunca se sabe lo que espera al otro lado

automáticamente entrará una secuencia de vídeo que mostrará el lugar rodeado de zombis, una verdadera manada de no-muertos aporreando la reja metálica de la entrada a la central eléctrica. Ahora deberás hacer otra...

Selección en vivo

OPCIÓN 1: Huir por la salida de emergencia

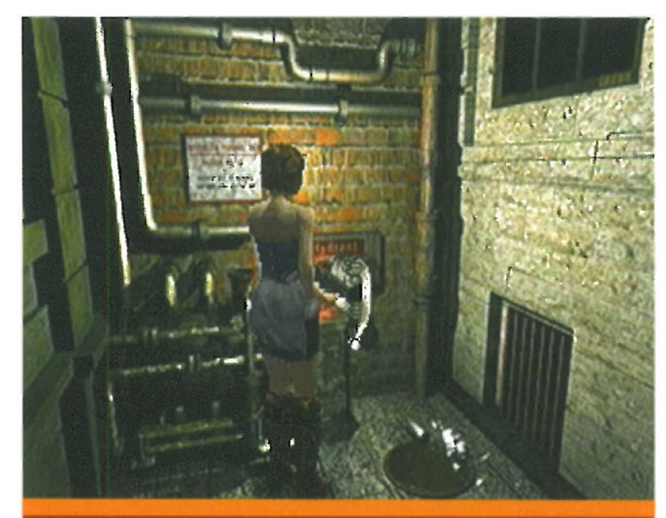
OPCIÓN 2: Provocar una sobrecarga eléctrica

OPCIÓN 1: Jill escapa por la puerta del fondo (la misma que antes no podías abrir) y acaba de vuelta en el exterio de la central. Pero tus problemas no terminan ahí: todavía te rodean más zombis, y Némesis te ataca desde arriba con su lanzacohetes (¡al menos puede que se cargue a unos cuantos de los otros por ti!). Luego se deja caer e intenta eliminarte a mano. La elección está entre intentar matarlo o salir por pies, huyendo de vuelta a la central eléctrica.

OPCIÓN 2: Jill sobrecarga el generador de potencia y deja a los zombis churruscaditos, sin despeinarse y sin gastar ni una bala. La verdad, así da gusto. Sin embargo, si no abriste y visitaste las dos salas antes de que esto ocurriera, el cortocircuito habrá hecho cambiar el voltaje necesario para abrirlas. De todos modos, prueba hasta que lo consigas, porque la presión sobre ti se ha desvanecido.

Pero no te creas que tus problemas se han desvandecido: cuando tengas todo lo que necesitas y salgas de la central eléctrica, aún tendrás que enfrentarte a Némesis, y puede que te espere ahí mismo. Así que prepárate para otra confrontación de aúpa con la alegría de la huerta...

Oficina de ventas de Umbrella



Ahora ya tienes la herramienta necesaria para desatornillar la manguera: la llave inglesa que encontraste sobre el asiento del tren

Sube de vuelta en el ascensor al área en obras y sal por la puerta por la que entraste la primera vez, o sea, la que tiene una caja colgando encima. Ahora únicamente te falta el aditivo de petróleo para mezclar con el aceite para maquinaria. Debes regresar al callejón sin salida donde viste la boca de riego con una manguera fuertemente atronillada, y para ello debes cruzar la zona del garaje (donde puedes aprovechar la sala de grabación para salvar la partida y para intercambiar objetos) y evitar a los pajarracos que te aguardan al salir del taller.

Cuando llegues al final del siguiente corredor, atraviesa la reja metálica y utiliza la llave inglesa para quitar la manguera de la pared. Ahora debes volver al área en la que había un incendio y donde viste la primera boca de riego. Cruza la primera puerta a la izquierda, machaca a otras dos asquerosas criaturas reptantes que se interponen en tu camino y acaba también con algunos perritos. Sigue por la zona cercana a la comisaría, atraviesa la puerta que lleva hacia la zona residencial y llegarás finalmente al lugar donde se encuentra el fuego. Si te interesa, bien cerca dispones de otra sala de grabación para guardar la partida.

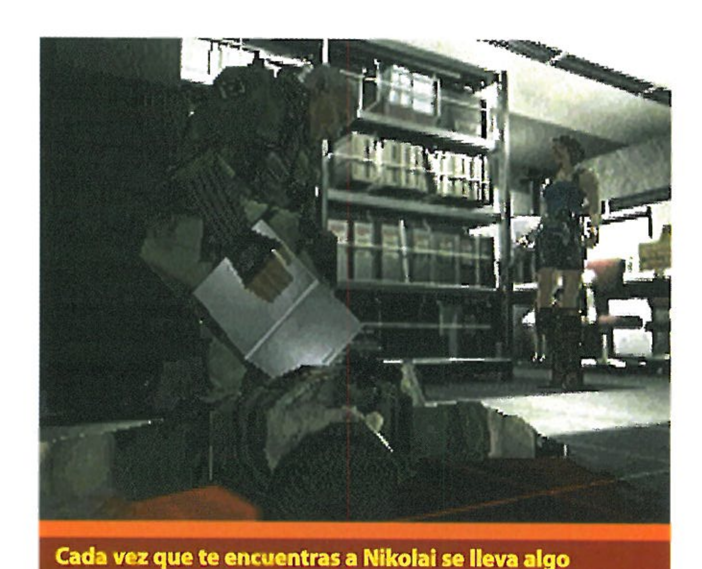
Conecta la manguera a la boca de riego y contempla el arte de Jill la bombera, que extinguirá el fuego y abrirá una nueva zona que te está pidiendo a gritos que la explores. Cruza la nueva puerta y baja por el callejón a la siguiente área, en la que tal vez halles algunos objetos útiles como macetas de hierbas curativas. Te encontrarás otra puerta tras la que te esperan dos arrastrados más, a los que puedes freir disparando a la caja eléctrica de la pared.





Conecta la manguera a la boca de incendios que hay cerca del fuego que te impide el paso. Jill demostrará que es una verdadera todoterreno y lo extinguirá en un segundo

Recoge la manivela que brilla en el suelo (esta no está oxidada), en la esquina del callejón, y dirígete a continuación



Cada vez que te encuentras a Nikolai se lleva algo extraño entre manos. Aquí se acaba de cargar a un compañero, y él asegura que estaba contaminado...



¡Qué bonitos son los anuncios! En este caso, el spot de Umbrella contiene la clave que necesitas para abrir la cerradura del almacén refrigerado

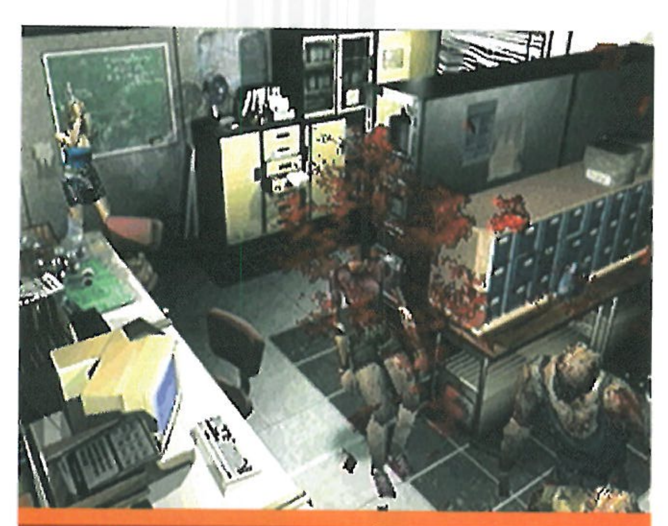
hacia la puerta de doble hoja de la oficina de ventas de Umbrella. Cuando entres al despacho principal, puedes asistir a dos escenas distintas...

ESCENA 1: Carlos es abordado por otro mercenario, que ya ha sido mordido por uno de los zombis y le implora que lo mate antes de que empieze a transformarse en uno más de ellos. A regañadientes, Carlos le dispara y se va.

ESCENA 2: Entras y encuentras a Nikolai sobre el cuerpo de un camarada al que acaba de disparar. Te explica lacónicamente que matarlo antes de que se transformara en zombi ha sido un verdadero ahorro de munición... Ignóralo y sigue con lo tuyo.

Examina el objeto que brilla sobre la mesa, y que resulta ser el mando a distancia de un televisor. Úsalo y sobre un monitor

Cuando te encuentras en el interior del almacén, una horda de zombis irrumpirá a lo bestia en la oficina. No tienes más remedio que abrirte paso a través de ellos



¡Bang! Ésto es puntería... aunque a estas alturas debes andar un poco falto de munición. En el recuadro de la derecha encontrarás algunos consejillos al respecto

cercano verás un anuncio de cierto producto de Umbrella: es importante que recuerdes su nombre, ya que un informe del jefe de la oficina te advierte de que corresponde a la contraseña de la puerta blindada del almacén de material médico. Algunos de los nombres de productos que nosotros vimos son: SAFSPRIN, ADRAVIL y AQUACURE.

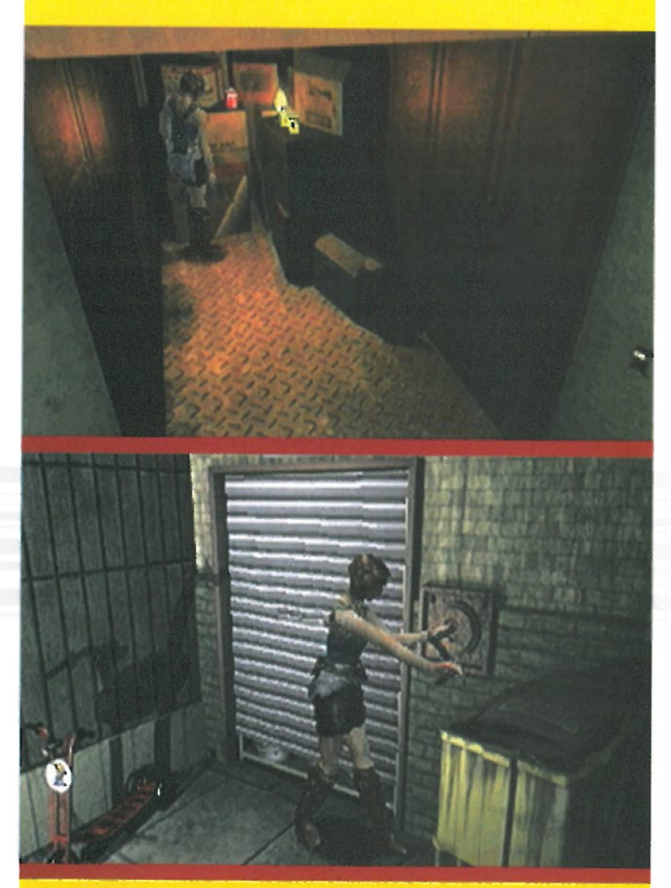
Activa el ordenador cercano e introduce el nombre del producto como contraseña (¡seguido de la tecla ENTER!), con lo que la cerradura se abrirá. Ahora entra en el almacén refrigerado y, una vez dentro, busca el aditivo de aceite que necesitas en uno de los estantes. Aprovecha para recoger también otros objetos de utilidad.

Cuando te dirijas hacia la salida, una sobrecogedora escena de vídeo te mostrará cómo los zombis entran por sus fueros, atravesando puertas y ventanas sin cortarse ni un pelo, y son tantos que podrían formar un equipo de fútbol entero. El lugar se llena de zombis mientras tú permaneces en el almacén, pero vienen a por ti. Retrocede y cárgatelos de uno en uno, o bien aprovecha para disparar sobre las válvulas de los conductos de vapor para cortarles el paso y acabar con ellos. Ten cuidado, porque son muchos y alguno es verdaderamente rápido. Al salir del almacén encontrarás la oficina patrullada por otro grupo (los reservas en el banquillo) y quizá puedas llegar a ver el ordenador portátil de Nikolai zumbando destrozado sobre un charco de sangre. Tras la masacre, escapa de esta zona hacia el lugar donde apagaste el fuego. Ahora que ya tienes todo lo necesario para poner el tren en marcha, tu objetivo prioritario es regresar a la estación sana y salva.

Pero debes saber que si elegiste ir a la oficina de ventas antes que a la central eléctrica, o si evitaste a Némesis allí tras chamuscar a los zombis con la sobrecarga, es más que probable que el grandullón se encuentre ahora en la zona de la boca de riego, interponiéndose entre ti y tu camino hacia el tren con su flamante lanzacohetes. Alguien le dijo que se cargara a los agentes de STARS y, por lo visto, éste tipo es un verdadero profesional...

¿ESCASEZ DE BALAS?

Tras la intensa labor de exterminio que supone la aventura hasta este punto, seguramente te hará falta algo de munición para volver al tren con vida y encarar con garantías de éxito lo que te queda de juego. Por suerte, ahora hay un par de sitios en los que se encuentran disponibles balas, cartuchos y demás. ¿Recuerdas el área que hay cerca del bar, en la que viste por primera vez a Brad matando a unos cuantos zombis? Allí hay una persiana que ahora puedes abrir con tu nueva manivela, y tras la cual encontrarás algo de munición extra. Además, si vuelves al almacén donde empezó todo y miras en la parte trasera del camión, el mismo en el que se encerró el gordo, hallarás algunas balas extra. Cárgalas y apresúrate en ir al tren, y no te confíes: los zombis han vuelto a tomar los lugares que tú limpiaste a conciencia.



Encontrarás munición extra en la caja del camión que se encuentra en el almacén de donde saliste al empezar el juego y tras la persiana que hay cerca del bar

Cuando vuelvas camino del tren, deberás pasar de nuevo por el garaje, el lugar donde conseguiste al principio el cable de corriente. A tu paso, el suelo cederá bajo tus pies y tú quedarás colgando sobre el vacío, mientras unas pesadas cajas se deslizan directamente hacia ti, propiciando otra selección en vivo...

Selección en vivo

OPCIÓN 1: Izarte para salir del boquete

OPCIÓN 2: Bajar por el agujero

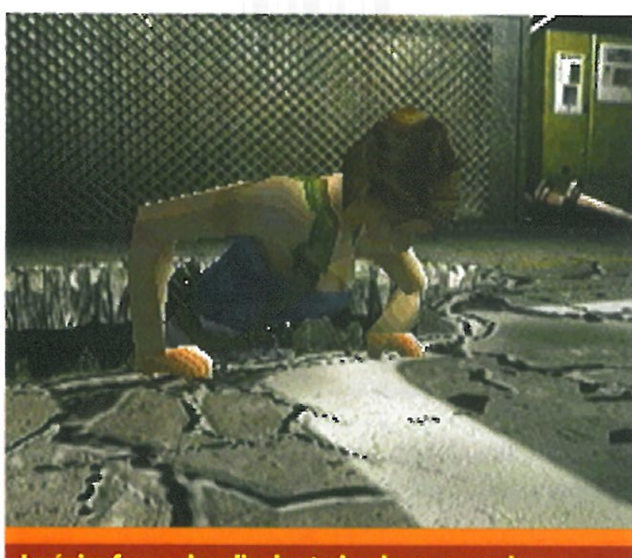
OPCIÓN 1: Te elevas a fuerza de bíceps y esquivas hábilmente las cajas, que caen al boquete. Después del susto, prosigues tu camino sin más inconveniente (sigue leyendo a partir de "Reanudar juego principal").

OPCIÓN 2: Te dejas caer por el agujero y te encuentras en un túnel con un enorme gusano muerto en su interior. Sólo has de subir por la escalera que hay al final para salir al exterior ante el garaje. Ahora continúa tu camino.

REAUNDAR JUEGO PRINCIPAL

Ahora te encuentras otra vez en una sala de grabación. Debes seguir andando hacia el tren a través de la zona en construcción, la zona comercial y los jardines del ayuntamiento. Cuando llegues a la bifurcación, te encontrarás otra vez a Némesis, que te embiste como un toro desde el fondo del corredor. Es sencillo hacerle una finta y escapar, directamente hacia la puerta de la que él a salido. Pero no se han acabado las sorpresas desagradables. El suelo vuelve a temblar y Jill se precipita hacia abajo cuando un gran agujero hace desaparecer el suelo bajo sus pies. Ahora te encuentras en un túnel subterráneo sospechosamente tranquilo. Pero la tranquilidad no dura demasiado, porque la pared cede y te encuentras frente a frente con un vil gusano sepulturero de dimensiones descomunales, que te enseña el esófago sin remilgos. No hay otro modo de subir a la superfície (y de salvar así la vida) que una escalera que está sobre la pared, pero se encuentra recogida y para desplegarla deben activarse hasta tres interruptores. El problema es que los paneles, dos a la izquierda de la pared y el otro al lado de la escalera, se encuentran justo frente a los tres boquetes por los que el gusano asoma su mala leche y sus piños, que tienen el tamaño de los colmillos de un elefante. Puedes intentar matar al gigante subterráneo (que es extremadamente resistente a los ataques), o bien intentar esquivarlo y accionar los interruptores. Pero ambas tareas tienen la complicación de que el ángulo de cámara juega a favor del malo y que, si te pillan su dientecitos, puedes sufrir unas heridas letales de necesidad. Elijas lo que elijas, ve directo al tren cuando salgas de ahí (si es que puedes).

Las fauces del gusano son una amenaza seria para tu barra de salud... intenta mantener la distancia, ya que el bichejo no llega a salir totalmente de los agujeros



La única forma de salir al exterior de nuevo es lograr activar los tres interruptores para hacer bajar la escalera. Ahora, el tren te espera, y está cerca

El viaje en tren y la Torre del Reloj



Ya tienes todo lo necesario: colóca los diversos elementos en el panel del vagón trasero y prepárate para un paseíto en tren

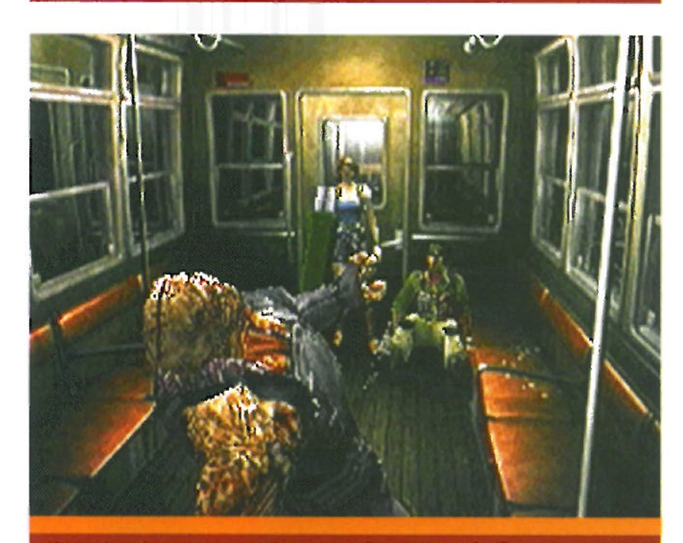


Aquí te reencontrarás con Carlos. Probablemente el mercenario te haga algún regalito en forma de munición para alguna de tus armas

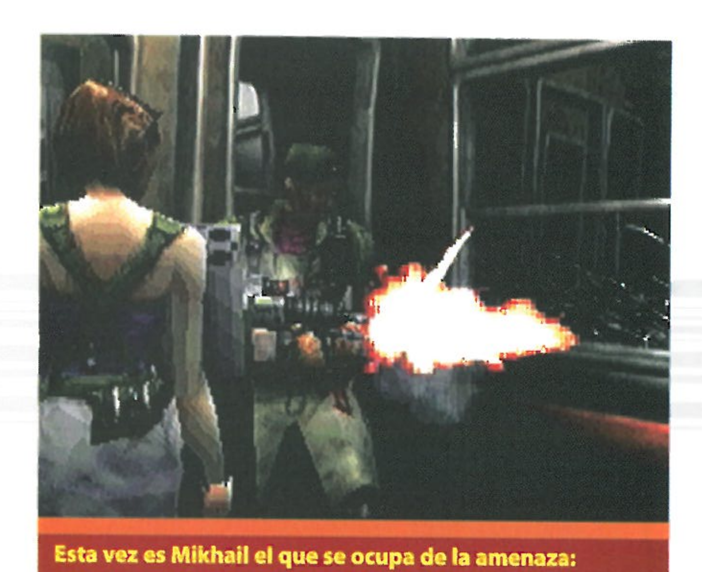
Tras el agotador enfrentamiento con el gusano, sigue tu camino hacia la estación sin más tropiezos. Cuando llegues al tren, ve al panel de control del último compartimento y combina el aceite de maquinaria con el aditivo de aceite. Luego inserta el cable de corriente, el fusible y el aceite combinado en el panel de control. Ahora, tras tantas aventuras en pos de los elementos necesarios, todo está listo para comprobar si el tren se pone en marcha. A continuación, una secuencia de vídeo muestra a Carlos uniéndose a ti en el tren. Es posible que el mercenario te haga algún regalito (que te mereces a todas luces: ¿qué hubieran hecho ellos sin ti?).

Luego dirígete al compartimento delantero y se activará otra secuencia de vídeo, en la que Carlos pone el tren en marcha. Pero poco después oís a Mikhail gritando en el vagón trasero. Regresa hacia allí para asistir a una nueva irrupción de Némesis, pero en esta ocasión no deberás hacer gran cosa, ya que el mercenario moribundo te ordena regresar a la parte delantera mientras él se sacrifica heroicamente, luchando hasta su último suspiro y consiguiendo finalmente desalojar al monstruo con un método algo drástico... ¡gracias, camarada!

Pero al regresar al vagón de cabeza, descubres que Carlos también tiene algunos problemillas: los frenos del tren no funcionan, o sea que el peligro de descarrilamiento es inminente. Ahora debes decidirte rápidamente otra vez entre dos posibilidades extremas...



Cuando el tren ya está en marcha, Némesis llega para amenizar el viaje. El incansable monstruo sigue empeñado en acabar contigo



Esta vez es Mikhail el que se ocupa de la amenaza: te ordena volver al vagón de cabeza y le da al gatillo hasta que vacía todo el cargador sobre Némesis

Selección en vivo

OPCIÓN 1: Saltar por la ventana

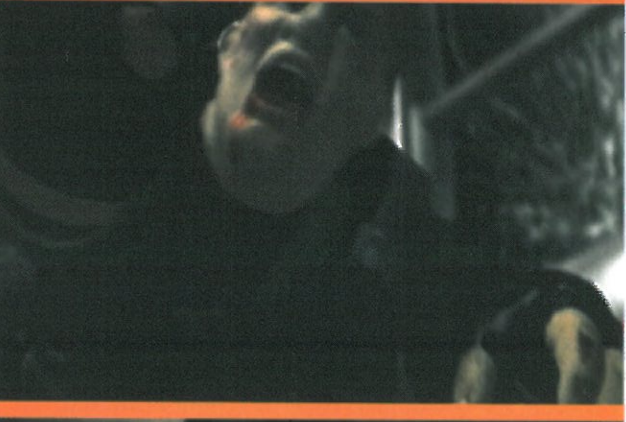
OPCIÓN 2: Usar el freno de emergencia

OPCIÓN 1: Jill se lanza por la ventana del tren en marcha, dejando a Carlos detrás. El tren choca y Jill despierta poco después en una sala extraña rodeada de oscuridad. Vigila con los zombis que salen envueltos en llamas y arrastrándose del tren, avanza hacia el nuevo escenario y ve hacia el cuadro torcido que ves en la pared. Ahí podrás obtener la llave de la



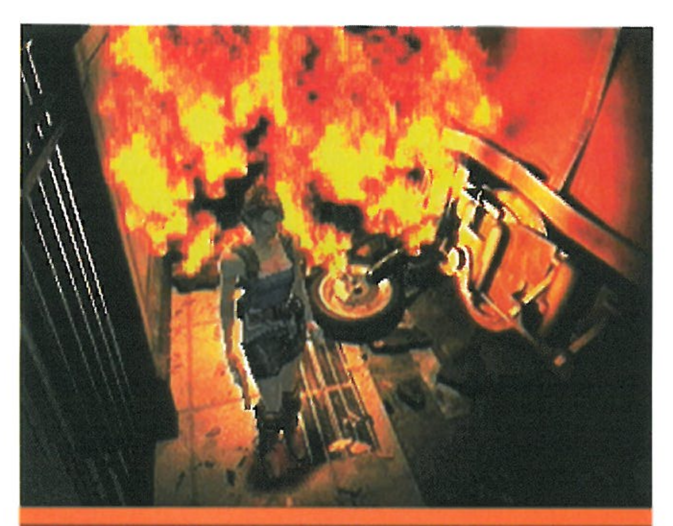
A este tren tan antiguo no le funcionan los frenos, y ahora va a toda pastilla hacia un descarrilamiento seguro. Jill se dispone a activar el freno de emergencia







¡Fuego a discreción! Al mercenario se le queda cara de tonto cuando se le acaban las balas, y el monstruo no perdona... pero Mikhail guarda un as en la manga



Si escojes la primera opción, despertarás al lado del tren, que se ha estrellado y arde empotrado en una habitación



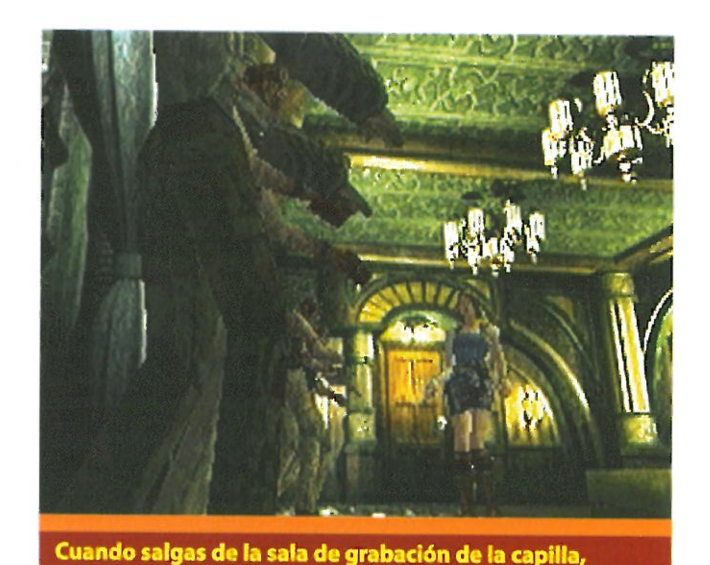
Si ecojes la segunda opción, te encontrarás ante los jardines de la entrada de la Torre del Reloj. Debes entrar por la puerta que hay al fondo, evitando los pajarracos

Torre de Reloj. Sal por la siguiente puerta hacia la sala de grabación que está a continuación, crúzala y pasa luego por la puerta que hay al otro lado de la biblioteca, donde volverás a encontrarte con Carlos, que también ha sobrevivido al accidente ferroviario. La puerta verde que hay en esta habitación estará cerrada por ahora, así que sal por la otra puerta al vestíbulo principal del edificio de la Torre del Reloj. Píllate el mapa del escritorio y registra también el cadáver yaciente en busca del arma lanzaminas.

Si exploras ambos lados de la escalera encontrarás dos cajas musicales: escucha la melodía de cada una, aunque eso tampoco suponga beneficio alguo en el desarrollo del juego. Olvida las extrañas palabras que se hallan inscritas sobre sus tapas. Sigue luego por la puerta principal, que se encuentra justo enfrente de las escaleras, y sal al jardín a por algunas hierbas, pero ándate con ojo con los pajarracos. Ahora vuelve a la casa por donde has salido y cruza la puerta que se encuentra en la pared del Oeste para entrar en el comedor. Tal vez haya algunos zombis arrastrándose por aquí, así que cúbrete bien los pies los pies. Ve por la siguiente puerta a la izquierda y saldrás a la sala del piano. La puerta que se encuentra ahora a tu izquierda da al jardín, y la que tienes enfrente, al otro lado de la habitación, es una capilla que sirve también de sala de grabación. Dirígete al altar, toma la llave de la escalera de la Torre del Reloj (Clock Tower Ladder Key), sal de vuelta al vestíbulo principal y sube las escaleras (ahora sigue leyendo a partir de "Reanudar juego principal").

OPCIÓN 2: Jill tira del freno de emergencia y el tren se estrella. Luego despierta de su inconsiencia en un patio que resulta estar justo enfrente de la Torre del Reloj. Tal vez encuentres algunas hierbas por aquí, pero cuidado con los voraces cuervos que te sobrevuelan, son un verdadero incordio. La puerta principal del edificio estará cerrada, así que deberás usar la entrada lateral situada en la pared de la izquierda. Te encontrarás entonces en una elegante sala con un gran piano de cola. Dirígete a la puerta de la pared del Sur, que corresponde a una capilla que es también sala de grabación. Mientras estés aquí, algo hará temblar el mismísimo techo, pero aún no hay de qué preocuparse. Hazte con la llave de la escalera de la Torre del Reloj que hay cerca del altar y abandona la sala, pero sal precavido porque las cristaleras de tu izquierda se harán añicos ante la irrupción de una horda de zombis. Sigue hasta la puerta de la pared Norte y entra en el comedor para reencontrarte con Carlos, que anda un poco desmoralizado y no se acaba de creer lo del plan de evacuación. Jill le arrea un buen bofetón y le intenta subir los ánimos, pero con tanto zombi es normal estar agobiado... Cuando el mercenario se haya ido, cruza el comedor hacia el vestíbulo principal y busca por ahí el mapa de la Torre del Reloj y el





Cuando salgas de la sala de grabación de la capilla, los ventanales cederán ante el empuje de los zombis que están especialmente hambrientos...

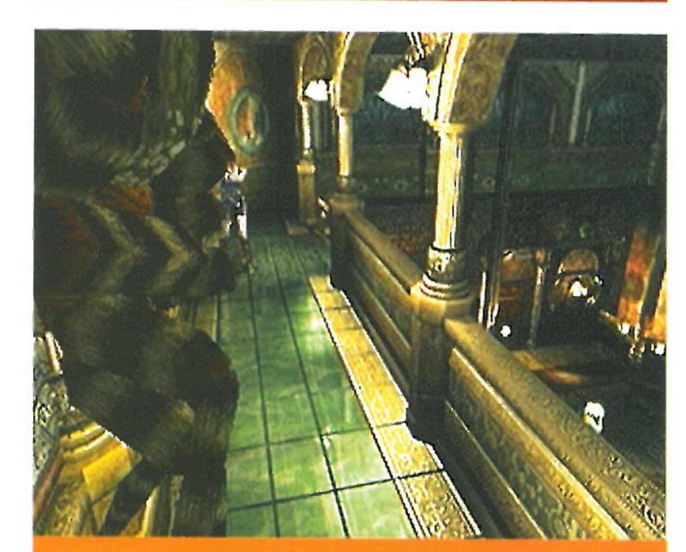


En la siguiente sala volverás a coincidir con Carlos, que también es más duro que el pedernal, pero que ahora padece una momentánea crisis nerviosa

arma lanzaminas, y tal vez material de primeros auxilios. En esta sala también puedes escuchar las cajas de música que se encuentran en sendos rincones a ambos lados de las escaleras, aunque hacer esto no te reporta ningún tipo de ventaja ni te sirven de nada sus inscripciones. Luego cruza la puerta de la pared del Este y te encontrarás en la biblioteca, donde sólo una de las puertas (la verde está cerrada a cal y canto) te llevará a algún sitio interesante. Estarás nuevamente en una sala de grabación presidida por un tablero de ajedrez: caerá un cuadro de la pared y detrás encontrarás la llave de la Torre del Reloj. Aquí tal vez encuentres otras cosas interesantes, y siempre puedes deshacerte de los objetos que no quieras. Si sigues por la habitación hasta el fondo siguiendo los destrozos, te encontrarás con el vagón de tren empotrado y envuelto en llamas. Pero no te quedes mucho rato si no quieres que un puñado de zombis te den un buen mordisco. Cuando acabes todo lo que debas hacer, regresa a la biblioteca, sal al vestíbulo principal y sube las escaleras.

REAUNDAR JUEGO PRINCIPAL

Tras subir las escaleras, deberás matar a tres grandes y peludas arañas. Si quieres ponértelo más fácil, en la pared verás una caja eléctrica sobre la que puedes disparar, pero mantén la distancia si lo haces. Debes extremar las precauciones, porque cuando acabes con ellas, de sus cuerpos saldrán infinidad de arañas pequeñas, menos letales pero más molestas y mucho más difíciles de exterminar. Intenta pisarlas sin que se te suban por las pantorrillas. Después de desinsectar la zona, cruza la puerta que encontrarás al final del rellano y sal al área exterior, una terraza situada exactamente debajo del reloj de la Torre. Busca en los alrededores posibles macetas antes de examinar el panel verde y usar en el mismo la llave de la escalera que encontraste en la capilla. Encarámate por la escalera y llegarás a la sala de maquinaria, el mismísimo vientre del reloj, que es también una sala de grabación. Aquí tienes un par de cosas que hacer: toma el engranaje de plata





Aquí conocerás un nuevo peligro: las tarántulas king size y sus ahijadas. Patrullan por el piso superior y por el pasillo que hay abajo, tras la puerta verde de la biblioteca

(Silver Cog) que reluce en el estante que hay a tu derecha, y acto seguido acércate a la gran caja de música que se encuentra en el rincón opuesto.

PUZZLE DE LA TORRE DEL RELOJ

Al accionar la caja de música oirás una melodía y entonces te encontrarás frente a seis interruptores (A, B, C, D, E y F). Tu propósito aquí es accionar los interruptores de tal forma que reconstruyas la pieza musical que acabas de oír. Cada una de las letras corresponde a una parte de la misma, y tú debes elegir entre dos posibilidades en cada fragmento. Parece difícil recordar la melodía cuando la escuchas de corrido, pero la prueba es bastante sencilla: mientras uno de los tonos suena bien, el otro suena descaradamente desafinado, por lo que es fácil descartarlo. Cuando tengas el adecuado, pasa a la sigiente letra, y cuando los tengas todos, o sea, cuando tengas la canción como es debido, selecciona la opción de "tocar" (Play) para resolver el puzzle. La solución que funcionó para nosotros es la siguiente:

A: Arriba	**B:** Abajo	**C:** Arriba
D: Arriba	**E:** Abajo	**F:** Arriba

Si lo haces correctamente, la cancioncilla recompuesta por ti sonará mientras gira la estatuilla del dios alado, se abrirá un compartimento secreto en la parte superior y conseguirás la cadena de Chronos. Combinada con la llave que ya tienes en tu poder obtendrás la llave de Chronos, la que necesitas para abrir la puerta verde de la biblioteca. Tras acabar la clase de música, sal de la sala de maquinaria del reloj. Cuando llegues a la base de la torre y te dispongas a entrar de nuevo al edificio, aparecerá Némesis con muy malas pulgas, provocando de nuevo otra selección en vivo...

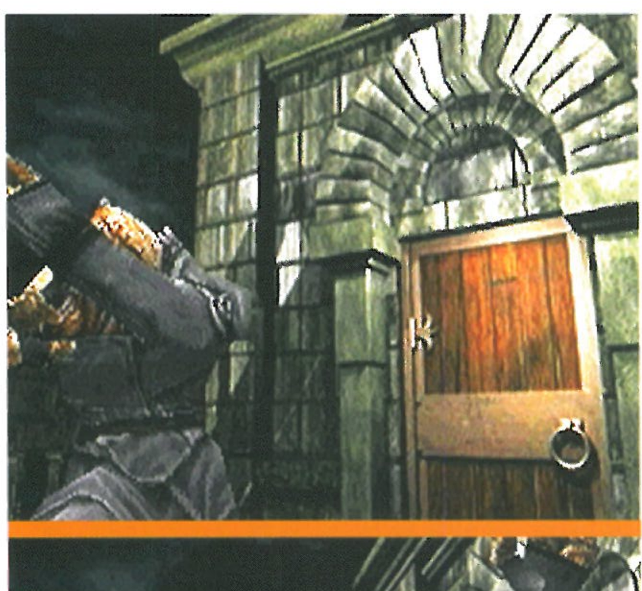
Selección en vivo

OPCIÓN 1: Usar el reflector

OPCIÓN 2: Usar el cable

OPCIÓN 1: Jill acciona el interruptor para encender el reflector y deslumbra a Némesis. En este momento, actúa con presteza para tumbarlo y vuelve hacia el piso inferior. Dirígete a la puerta verde de la bibilioteca (sigue leyendo a partir de "Reanudar juego principal").

OPCIÓN 2: Jill desenchufa el cable eléctrico que da corriente al foco y lo arroja sin contemplaciones sobre el húmedo pavimento, electrocuta a Némesis y observa cómo el





Al bajar de la sala del mecanismo del reloj, Némesis vuelve a obstaculizar la puerta de salida. Aprovecha el suelo mojado y haz que se retuerza de dolor...



Tras combinar la llave con la cadena que obtuviste tras el puzzle musical, la cerradura de la puerta verde de la biblioteca es pan comido. Ahora vienen más arañas

monstruo se retuerce de dolor hasta caer al suelo. Escapa rápido porque te pisa los talones, baja las escaleras hacia el piso inferior y corre hacia la puerta verde de la biblioteca.

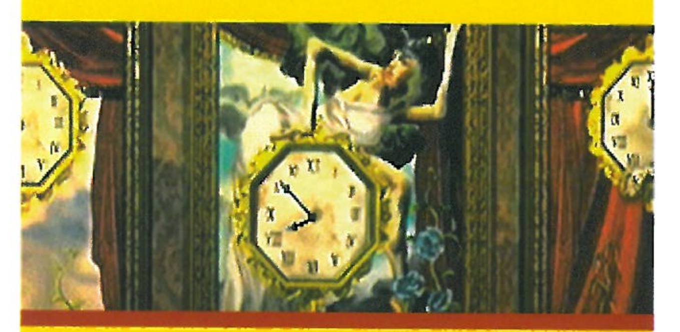
REAUNDAR JUEGO PRINCIPAL

Cuando llegues a la puerta verde, combina la cadena de Chronos con la llave de la Torre del Reloj y úsala para abrir la puerta. En el siguiente pasaje, apenas un estrecho pasillo con un recodo repleto de repugnantes telarañas, te esperan tres arañas *king size* y su cohorte de arañitas. Atraviesa esos peligros intentando salir de una pieza y prepárate para el puzzle que te espera tras la siguiente puerta.

EL PUZZLE DEL TIEMPO

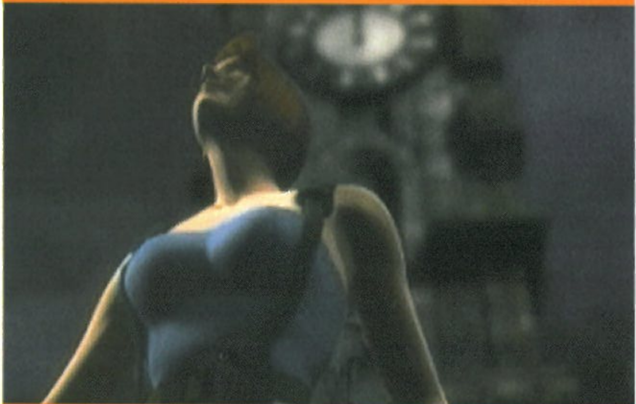
En esta sala encuentras, al fondo, tres estatuas, y sobre la pared de la izquierda, tres cuadros con un reloj cada uno. La relación entre todos estos elementos salta a la vista, pero la solución al acertijo no tanto. Cada una de las estatuas sostiene una piedra: la doncella dorada, una piedra de ámbar; la doncella negra, una obsidiana; y la doncella azulada, un cristal. Toma las piedras y acércate luego a los cuadros de la otra pared, que representan, de izquierda a derecha, el Pasado, el Presente y el Futuro. Todos ellos tienen un reloj que marca una hora distinta y una ranura en la que depositar una de las gemas. Ahora debes colocar una piedra en cada una de las ranuras y lograr con ello que las manecillas del reloj que se encuentra en medio señalen las 12 en punto. A continuación te detallamos qué cambio horario provoca cada una de las joyas en cada reloj...

Piedra	Reloj izquierdo	Reloj central	Reloj derecho
Cristal	-1 hora	+1 hora	+2 horas
Negro	-2 horas	+2 horas	+4 horas
Amarillo	-3 horas	+3 horas	+6 horas



Teniendo en cuenta que el reloj de en medio marca las 9 en punto, ahora sólo debes hacer los cálculos pertinentes para que para que acabe marcando las 12 en punto, es decir, para que el resultado de colocar las tres piedras sume un total de +3 horas. Pero si no acabas de comprenderlo, aquí tienes la combinación que a nosotros nos funcionó: Negro – Amarillo – Cristal









Suena el reloj de la torre y el helicóptero de rescate está ya en camino, pero... ¿de verdad creías que todo había terminado?



Combina los engranajes y conseguirás una rueda dentada de oro y plata. Insértala en el mecanismo de la sala de máquinas y el reloj de la torre empezará a sonar

Cuando hayas resuelto el puzzle, el reloj del medio se abrirá para ofrecerte un engranaje de oro (Gold Cog). Recógelo y combínalo con el de plata para obtener el engranaje de Chronos. Ahora debes regresar hacia la sala de maquinaria, pero antes de largarte no olvides chequear la habitación contigua en busca de objetos útiles. Si quieres echarte unas risas, intenta empujar la gran campana que bloquea la puerta. Es demasiado pesada para Jill y ella, en un gesto elocuente, le dará una patada de frustración. En el camino de vuelta verás que en la biblioteca ya no hay arañitas pululando, o sea que aprovecha para echar un vistazo y recoger todos los objetos interesantes que puedas encontrar.

Cuando estés de nuevo en la Torre, pon la combinación de engranajes en el mecanismo que hay cerca del cofre para poner el reloj en funcionamiento. Las ruedas dentadas empezarán a girar al mismo tiempo que las campanas suenan con estruendo. Lo has logrado, la señal acordada llena el aire de la noche y el helicóptero de rescate debe estar ya en camino. Baja de nuevo por la escalera y, al cruzar la siguiente puerta, una secuencia de vídeo te mostrará a Jill saliendo al exterior del edificio gritando hacia el cielo. Pero cuando creías que había terminado la pesadilla, Némesis aparece en lo alto y con su lanzacohetes hace volar tu salvación por los aires: el helicóptero se estrella contra la Torre y se desploma.

Tras frustrar tu plan de huida, el monstruo se presentará de nuevo ante ti, y te dejará malherida a distancia lanzándote su tentáculo. Entonces llega Carlos al rescate para echarte una mano, y le suelta una buena ración de plomo que, al menos, hace estallar el arma mortífera del mutante. Pero acto seguido el mercenario se desmaya, y ahora llega tu turno. Maréale corriendo en círculos, pero recuerda que es muy rápido, y dispárale sin cesar cuando hayas puesto una distancia prudencial entre ambos. Derríbalo por dos veces y Némesis acabará por rendirse, yéndose renqueante hacia las llamas poco después. Pero justo entonces es Jill la que se desploma, y Carlos el que se abalanza sobre ella...

Tras cargarse tu medio de escape, Némesis cae sobre ti de nuevo y te hiere. Carlos te echa una mano, pero el combate real es cosa tuya... ¡manos a la obra!

Misión: salvarle la vida a Jill


Tras probar los pútridos tentáculos de Némesis, Jill pierde el conocimiento. Si no encuentras un antídoto con rapidez, también ella se convertirá en un zombi


Carlos tiene más horas de gimnasio que Jill, y él será capaz de apartar la pesada campana de delante de la puerta para revelar un nuevo camino de salida

Cuaderno de trabajo de Jill:"1 de octubre, por la noche. Me despierta el sonido de la lluvia... No puedo creer que aún siga viva..." Los hechos que suceden a partir de ahora se sitúan en el tiempo 24 horas después de lo ocurrido en Resident Evil 2.

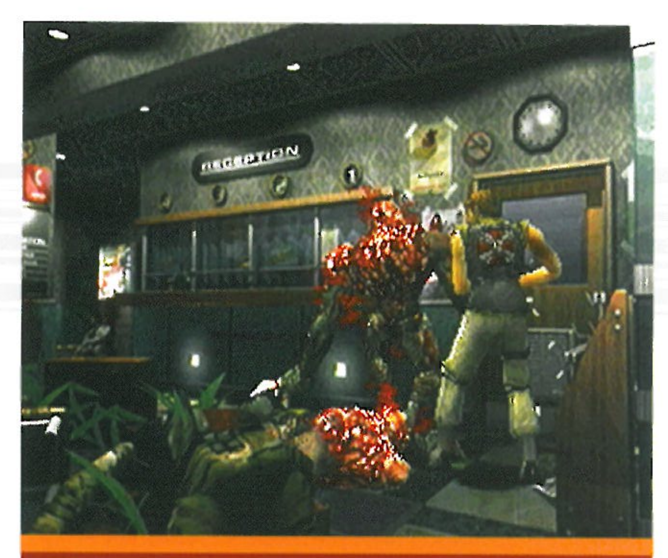
Jill ha sido infectada por el G-virus y no tardará en empezar a convertirse en un zombi. Carlos la ha llevado a la relativa seguridad de la capilla, donde se encuentra postrada en el altar. Pero ahora es el mercenario el que debe tomar cartas en el asunto y hallar una cura para su compañera de fatigas antes de que el tiempo se agote...

Ahora manejas a Carlos, armado con su fusil de asalto automático. Deja a Jill en la capilla y dirígete a la puerta verde de la biblioteca, evitando a los zombis en la sala del piano y el comedor. Atraviesa de nuevo el pasillo, que vuelve a estar infestado de arañas, y llega hasta la sala donde está el puzzle del reloj. Dirígete a la parte anexa de la habitación: con la fuerza de Carlos, ahora podrás empujar la campana y desbloquear la salida. Échale un vistazo al mapa y encamínate hacia el hospital, un buen lugar para empezar a buscar un antídoto. Por el camino está lloviendo a cántaros, y deberás despachar a algunos enemigos más. Una vez en el interior del vestíbulo del hospital, una breve secuencia de vídeo te presentará a la nueva raza de depredador que te amenaza, unos bichos bípedos muy feos, rápidos y de garras afiladas. Como los mutantes reptantes de las zonas anteriores, estos también van siempre en pareja. Despáchalos a gusto y date una vuelta por la habitación en busca de objetos





En el hospital conocerás a otra raza de engendro mutante que quiere rebanarte el cuello con sus garras. No sabemos cómo lo bautizaría Rodríguez de la Fuente...



Carlos va pertrechado con su fusil de asalto automático, pero estos bicharracos son muy rápidos y tienen mucha facilidad para saltarte encima

interesantes. Luego ve por la puerta de la derecha a la sala de grabación y continúa recto para cruzar la siguiente puerta. Una vez dentro de lo que parece un despacho de médicos, toma el mapa del hospital y píllate la grabadora (Tape Recorder) que se encuentra en el escritorio, justo al lado de unos apetitosos donuts. Dale un repaso también al armario del fondo que tiene una puerta abierta. A continuación dirígete hacia la puerta del ascensor, pero el botón de llamada se activa solamente por la voz de las personas autorizadas. No hay problema: utiliza la grabadora ante el panel y la voz de su antiguo propietario (uno de los médicos dando un diagnóstico) será tu pasaporte hacia el resto de pisos del edificio: el ascensor vendrá enseguida.

Ahora puedes decidir a qué nivel deseas ir primero, pero ten en cuenta que los hechos que ocurran a continuación cambiarán ligeramente según la decisión que tomes. Lee atentamente el apartado siguiente y encontrarás las dos versiones de los eventos, así que... tú eliges.

SÓTANO (PLANTA B3)

Cuando el ascensor llega abajo, la puerta se abre y un nutrido grupo de zombis intentan comentar contigo qué buen tiempo hace. Cárgatelos sin contemplaciones y avanza hasta el final del corredor, cruza la puerta y toma los objetos de utilidad que allí se encuentren. Dirígete entonces hacia la parte trasera de las estanterías y entrará una secuencia de vídeo en la que un mercenario te encañonará con su pistola. Es Tyrell, está herido y cree que vas a por él, ya que es su propio superior (sí, lo has adivinado: tu "amigo" Nikolai) el que le ha disparado. Abrirá una caja fuerte que hay en la pared sin dejar de apuntarte, pero seguro que dentro no esperaba encontrar el explosivo conectado a un detonador fotoeléctrico que le destroza la cabeza. En fin, así es la vida...

Cruza entonces la puerta hacia la siguiente sala, un inquietante laboratorio médico de cultivo celular en el que dos bichejos duermen plácidamente dentro de unos tubos criogénicos. Recoje el frasco que brilla sobre uno de los estantes, y que resulta ser la base necesaria para cultivar una vacuna en combinación con ciertos químicos. Cuando estudias el sintetizador de vacunas, o sea, la mesa de control que hay al fondo de la sala, te enteras de que primero se requiere darle energía al sistema. Acciona el interruptor de suministro eléctrico que se halla iluminado cerca de los tubos criogénicos, y al pulsar el botón verás cómo los tanques se vacían de líquido. Haces bien en preocuparte, pero de momento aún no pasa nada: los mutantes siguen adormecidos. Coloca el envase que acabas de recoger en el sintetizador de vacunas de la izquierda y enfréntate al siguiente puzzle. Para solucionarlo, debes accionar la combinación correcta de palancas hasta conseguir que se igualen los dos niveles de luz. Hemos comprobado que aquí hay una solución que siempre funciona, y es ésta...

PARTE SUPERIOR (3 INTERRUPTORES)

- Palanca I – Tirar de ella
- Palanca II – Dejarla como está
- Palanca III – Tirar de ella

PARTE INFEROR (2 INTERRUPTORES)

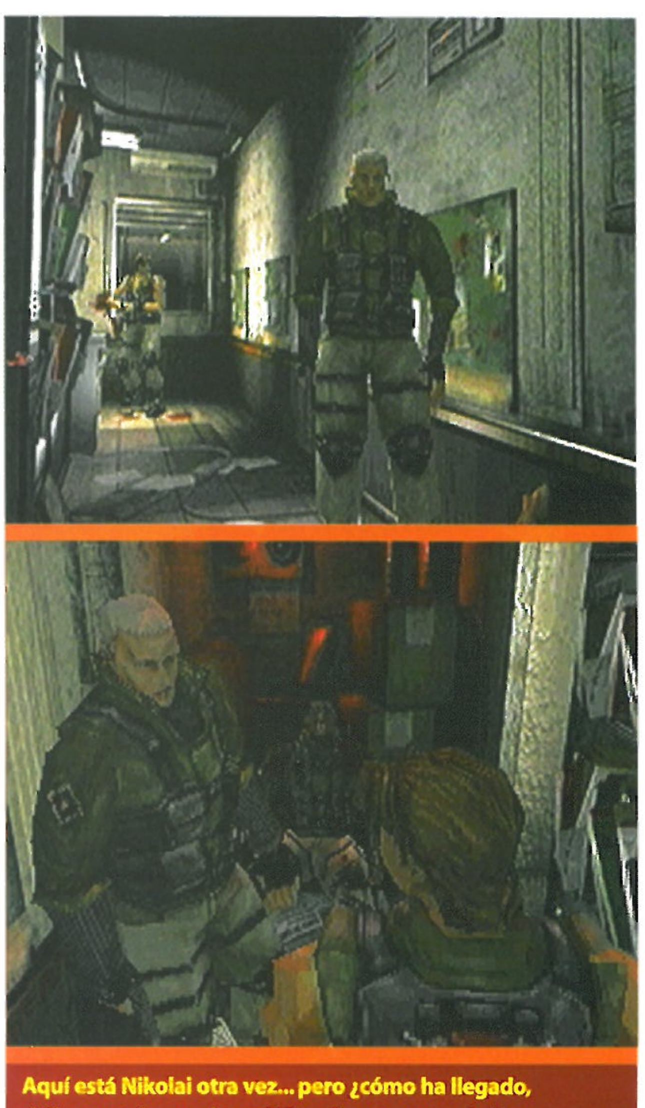
- Pulsa ahora únicamente el botón "A".

Los niveles se igualan, el puzzle se soluciona y tú recibes un frasquito de líquido rojo, que es el medio de cultivo necesario para producir el antídoto para Jill, pero que todavía requiere ser combinada con una base de vacuna.

Cuando te dispongas a salir, las criaturas (oh, sí) saldrán de su plácida hibernación y romperán los tubos, atacándote por ambos flancos. Sal con vida del laboratorio y vuelve al ascensor para subir al cuarto piso.

CUARTO PISO

Cuando salgas del ascensor, ve recto hasta el final del corredor, ignorando por ahora el pasillo que se aleja de él, y cruza la puerta del fondo. Si subes primero a este piso, en esta habitación verás una secuencia de vídeo en la que Nikolai dispara a Tyrell y luego recibe lo suyo (donde las dan, las toman). Si, por el contrario, llegas aquí después de pasar por el sótano, habrá un par de mutantes esperándote hambrientos. Camina hacia el área del fondo de la sala y, entre las extrañas criaturas conservadas en frascos con formol, encontrarás la llave de la sala de cirujía (Ward Key). Abandona esta habitación, dirígete al otro corredor y entra en la primera sala. Ojo con las criaturas que se abalanzarán sobre ti, y que son un extraño cruce entre serpiente y anguila. Examina al cadáver del doctor que se encuentra cerca de la puerta en busca de un código, memorízalo y luego observa el resto de la habitación para ver dónde está situada una pequeña mesa blanca (White Drawer Unit), ya que esto resultará de vital importancia en la sala de cirujía. Puede que por aquí encuentres también algunas hierbas curativas. Ahora sal de esta estancia y ve a la siguiente, abriéndola con la llave que encontraste hace apenas unos minutos.



Aquí está Nikolai otra vez... pero ¿cómo ha llegado, si él no estaba en el tren? Este tipo es un verdadero misterio, y no inspira ninguna confianza

En esta sala hay cuatro placas de metal en el suelo, una en cada esquina. También verás una mesita blanca similar a la de la sala anterior: debes empujarla exactamente al lado contrario del que estaba en la primera sala (por ejemplo, si en la sala anterior estaba en el rincón del fondo a la derecha, debes empujarla al del fondo a la izquierda). Si lo haces mal, no te preocupes: sólo necesitas salir de la sala para que, al

Cuando te dispones a salir del hospital descubres una bomba pegada a la pared del vestíbulo. Sal por patas para salvarte de la brutal explosión



Otra vez el de siempre, aunque tras su última derrota llega un poquito más mutado de lo normal. Intenta mantenerte lejos de sus tentáculos

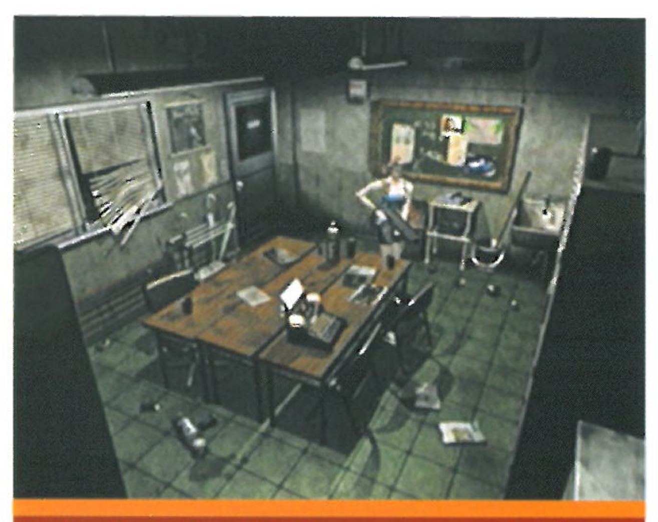
volver a entrar, la mesilla esté de nuevo en su posición original. Cuando la hayas desplazado correctamente, un cuadro caerá de la pared, dejando al descubierto una caja fuerte. Introduce la contraseña de tres cifras que obtuviste del doctor muerto de la sala anterior: algunos de los códigos posibles son 531, 104 y 253.

En la caja fuerte hallarás un frasco azul, o sea, la base de vacuna que te faltaba para salvar a Jill (o viceversa si has decidido primero subir aquí y luego bajar al sótano). Combina el frasco rojo con el azul: ahora tu objetivo es abandonar el hospital y llevarle el antídoto contra el G-virus a tu compañera. Nada más salir de la habitación te encontrarás con dos depredadores que se la están buscando. Acaba con ellos y vuelve abajo con el ascensor, donde habrá otra ración de mutantes. Al salir de la sala de grabación, sobre la pared del vestíbulo verás una bomba de relojería con el detonador activado: tienes apenas tiempo para escapar antes de que el hospital entero se venga abajo envuelto en un enorme estrépito.

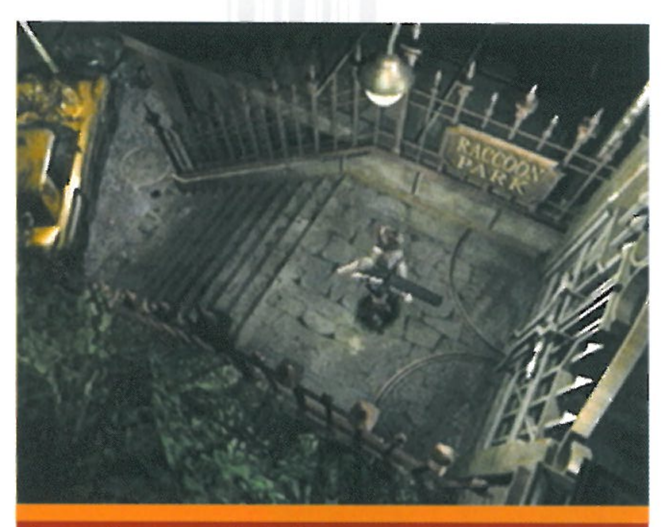
Mientras vuelves hacia la capilla de la Torre del Reloj te encontrarás a muchos enemigos, y el techo temblará en alguna ocasión. Eso no augura nada bueno y, efectivamente, cuando te encuentres cruzando el vestíbulo, Némesis caerá del cielo. Parece que la escaramuza con Jill en el jardín le ha revuelto las hormonas, y el monstruo ha mutado un poco desde la última vez que os visteis: se ha desmelenado los tentáculos, que utilizará como si de látigos se tratara para hacerte caer. Escápate a través del comedor y la sala del piano, pero Némesis te seguirá, así que refúgiate por fin en la capilla. Adminístrale la vacuna a Jill y la chica de hierro se recuperará en un santiamén. Carlos le informa de que Nikolai sigue con vida, que no es de fiar, y también le advierte acerca del pesado de Némesis.

Tras esta misión con el mercenario recuperas el control de Jill, que debe dirigirse hacia el parque. Pero el padre de todos los monstruos vulve a interponerse en tu camino, en el vestíbulo y más allá.

El parque y el cementerio



En la cabina del guardia del parque encontrarás la llave de la puerta principal. No es mala idea que guardes tus progresos, las cosas se ponen chungas



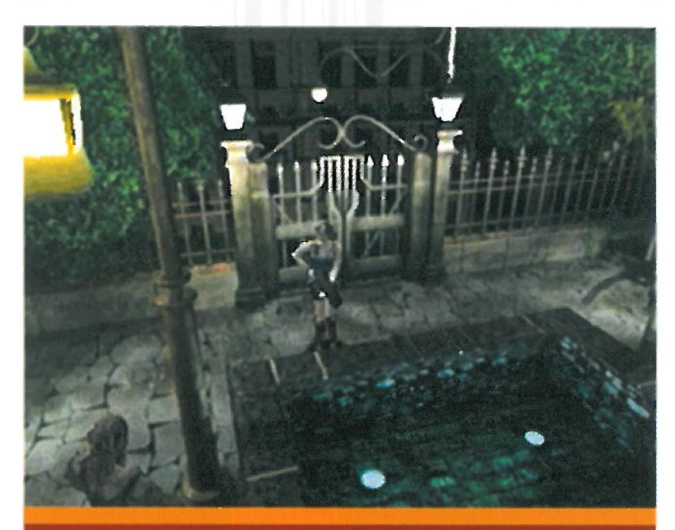
Esta es la puerta principal del Parque de Raccon City. Atraviésala y prepárate para descubrir que la fauna que vive en él es ciertamente peculiar

Dirígete a la sala en la que Carlos apartó la campana y sal una vez más a las calles de la ciudad, allí donde una vez estuvo el hospital. Cuando logres salir del edificio de la Torre, usa la ganzúa con la cerradura de la puerta azul y entra en la cabina del guardia del parque. Toma la llave de la reja principal y otros objetos de utilidad, sal de la habitación y sube las escaleras de piedra que se encuentran a tu izquierda. Utiliza la llave del parque con la pesada cancela y entra en los tenebrosos jardines extremando las precauciones.

Tal y como entras, al fondo a la izquierda hay una puerta, y a la derecha una salida. Dirígete a esta última y baja los escalones, pero ándate con ojo: a partir de ahora van a surgir por todos lados y aleatoriamente criaturas de distinto pelaje. Depredadores mutantes, zombis, perros, seres serpenteantes... o sea, el catálogo completo de pesadillas. Camina junto al embarcadero, matando o evitando a las criaturas que aparezcan, y cruza la siguiente puerta metálica.

Sigue andando hasta encontrar el cadáver de un mercenario y recoger de su mano la llave de la barraca del cementerio (Graveyard Cabin Key). Si sigues adelante encontrarás la puerta Este de salida del parque, pero está cerrada con un candado y no tienes la llave pertinente.

Retrocede hasta el área principal del parque y cruza la puerta del Oeste. Aquí encontrarás el mapa de este área y tal vez algunas hierbas curativas. Luego dirígete hacia la fuente y baja la escalerrilla. Vadea por el agua y al otro lado encontrarás sobre la pared un diagrama de la combinación de engranajes necesaria para drenar el agua y vaciar la fuente. Toma buena



Ahora debes dirigirte a la puerta que se encuentra al fondo, rodeando el estanque hacia la derecha de Jill. Sí, exactamente de donde viene el zombi...


Cuando tengas la llave de la cabina del cementerio, cruza la puerta que hay al otro lado del estanque. Registra bien el lugar en busca de objetos útiles


Cuando vacíes este segundo estanque aparecerá una trampilla con una escalera que baja hacia las cloacas. Mucho ojo con los bichejos que pueda haber ahí

nota y sal del agua para, a continuación, examinar el panel de control que hay cerca de las escaleras. Éste se abrirá para revelar cinco huecos y cuatro ruedas dentadas, que debes proceder a colocar en el orden correcto para desaguar la fuente. Cuando el agua desaparezca, métete de nuevo en la fuente y baja por la escalera de mano hacia las cloacas. Habrá muchos gusanos, así que pasa corriendo por el agua, tuerce a la derecha sin detenerte y sube por la siguiente escalera hacia el cementerio. Una vez en el cementerio, abarrotado de zombis que emergen de los pozos encharcados de arenas movedizas, vete a la barraca y usa la llave que cogiste del cadáver para abrir la puerta.

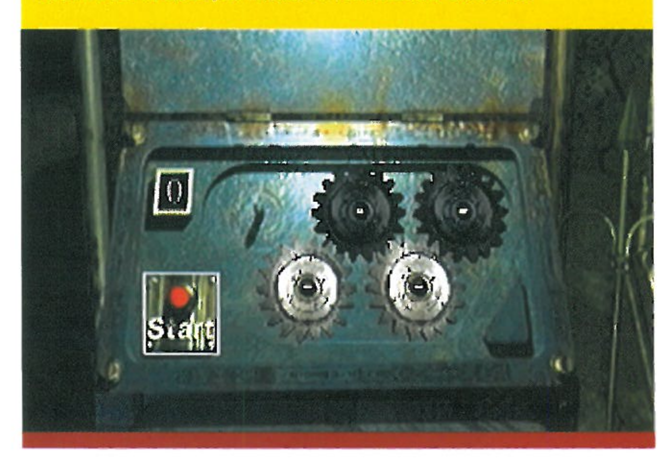
Registra bien la sala en busca de objetos útiles y toma el caño de hierro (Iron Pipe) que se encuentra en el armario de herramientas y entra en la sala de grabación contigua. Antes de salir de nuevo, asegúrate de tener el caño de hierro y el encendedor en el inventario. En la zona principal de la cabaña, usa el encendedor en la chimenea para prender la leña, que arderá revelando un hueco, y luego el caño de hierro para derribar la pared. El boquete abrirá una entrada secreta a otra sala. Gatea por el hueco y consigue la llave de la puerta trasera del parque (Rear Gate Key) y algunos objetos útiles. En esta habitación también puedes leer el macabro informe de un

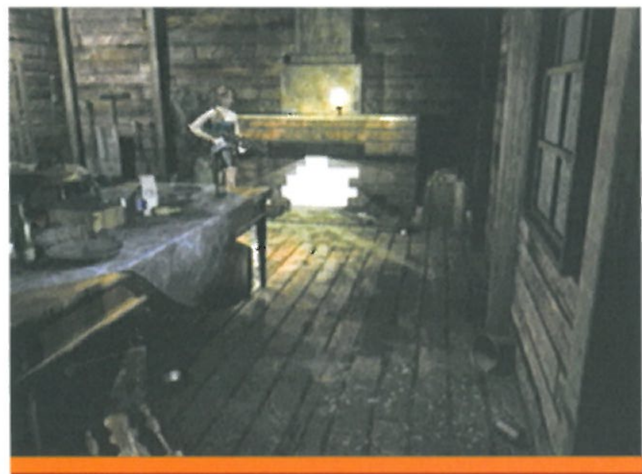
PUZZLE DE LA FUENTE

Sólo dispones de seis movimientos para disponer las ruedas dentadas en el orden correcto. A continuación te explicamos, paso a paso, como debes hacerlo...

Paso 1: Mueve la primera rueda dentada negra al espacio vacío.
Paso 2: Mueve la primera rueda blanca adonde estaba la primera negra.
Paso 3: Mueve la segunda negra al espacio vacío.
Paso 4: Mueve la blanca adonde estaba la segunda negra.
Paso 5: Mueve la segunda negra al espacio vacío.
Paso 6: Mueve la primera negra al espacio vacío.

A continuación pulsa el botón START en el panel y la fuente se vaciará, abriéndote un nuevo camino.




Haz arder la leña que hay en el hogar de la cabaña del cementerio y usa el caño para derribar la pared tras la chimenea. Luego, gatea a través del hueco



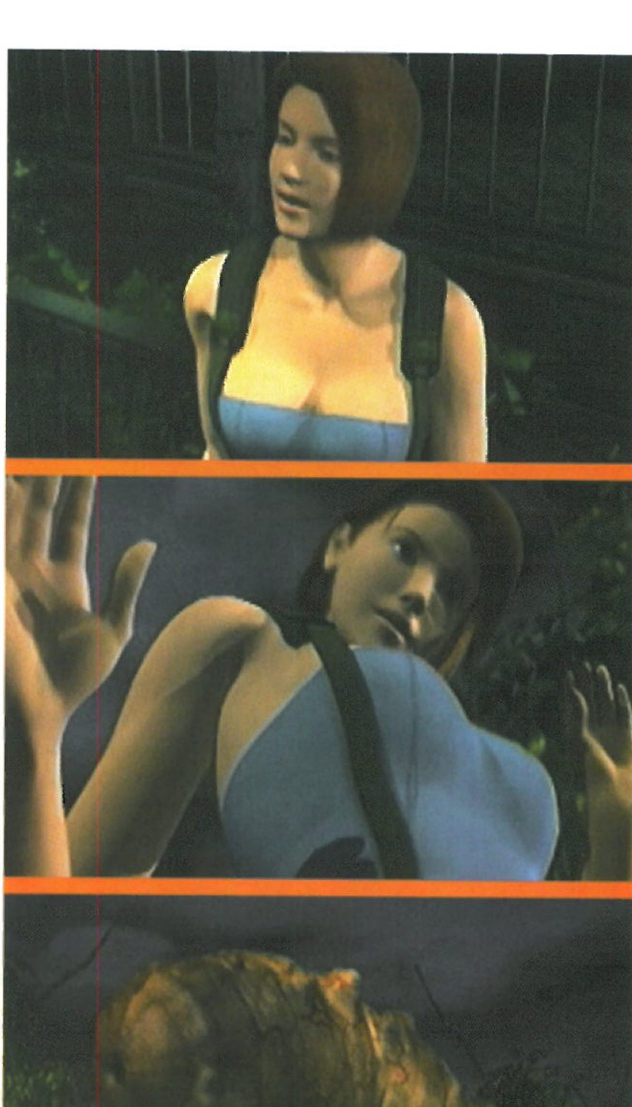
En esta habitación secreta encontrarás informes sobre los extraños experimentos de Umbrella con virus y mutaciones. Regístrala a fondo, nuca se sabe...

supervisor acerca de los macabros experimentos de Umbrella. Cuando vayas a volver gateando por el agujero de la chimenea, la radio emitirá un mensaje de aviso y, tras escucharlo, podrás abandonar la sala.

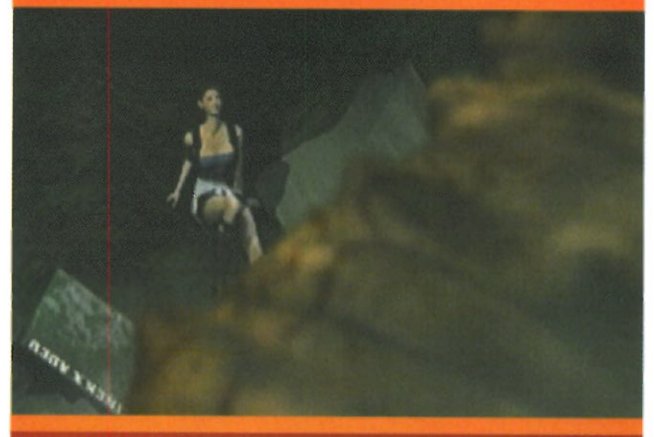
Al regresar a la parte principal de la cabaña, Jill vuelve a encontrarse a Nikolai, que le cuenta algo más del extraño propósito de su comando. Después de una larga charla, el suelo tiembla de nuevo y Nikolai desparece. Tú deberás salir afuera para vértelas con el bicho mutante más grande que te hayas tirado a la cara, que ya es decir... Ármate, respira hondo y en marcha. Al salir al cementerio, el suelo tiembla a lo bestia, las tumbas se levantan y Jill cae al suelo para ver cómo surge de la tierra un gusano del tamaño de un chalet adosado, que abre sus fauces y viene hacia ti. Arréale con todo lo que tengas a mano cuando te ataque. Si te metes en apuros, corre al otro lado del



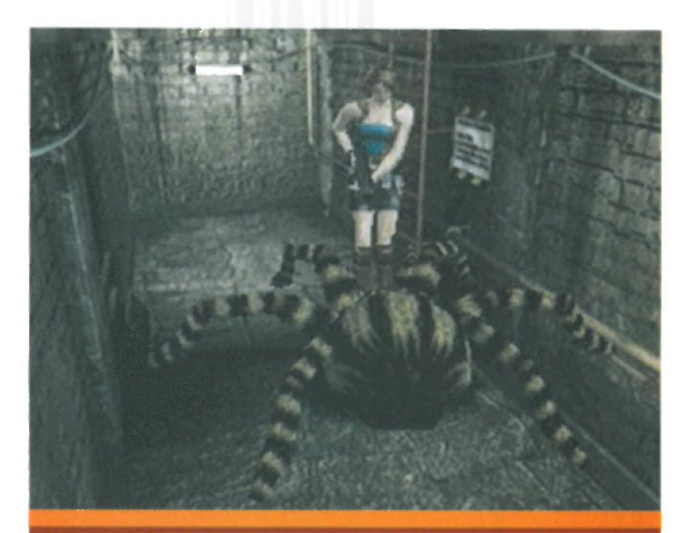
Al salir de la cabaña tendrás que vértelas de nuevo con uno de los inmensos gusanos mutantes. Si dispones del lanzagranadas, es un arma muy adecuada







La pobre Jill no gana para sustos, pero nadie dijo que protagonizar un videojuego fuera fácil. La descomunal lombriz supone un verdadero reto



Trepa por la reja y te encontrarás de nuevo en el pasaje de las cloacas. Ahora está infestado de arañas, y las que andan por el techo intentarán ducharte...

cementerio y dispara a las lámparas junto a la alberca: con esto electrificarás el agua y el sepulturero quedará frito si la toca. Pero piensa que el bicho ha cambiado completamente la geografía del lugar, y que saldrá por donde menos lo esperes abriendo un nuevo socavón.

Es una criatura realmente difícil de matar, pero no hay nada imposible. Cuando le machaques caerá sobre un río de viscosa sangre verde, y un trozo de valla se desmoronará, brindándote una ruta de escape de vuelta a las cloacas. No intentes regresar a la sala de grabación de la cabaña cercana, ya que la puerta ha sido sepultada por toneladas de lodo. Regresa hacia la fuente evitando las mega-arañas del subterráneo, sal afuera y vuelve por la puerta al área principal del parque, donde te esperan algunos zombis. Baja los escalones hacia el Este y sigue andando hasta la puerta cerrada con candado por la que antes no podías pasar... el camino debería estar limpio. Usa la llave de la puerta trasera, abre el candado y sube por las escaleras. Cuando te encuentras ya cruzando el puente, Némesis y sus simpáticos tentáculos aparecen de nuevo. El monstruo te arrinconará a medio camino y deberás tomar otra rápida decisión.

Selección en vivo

OPCIÓN 1: Tirar a Némesis de un empujón

OPCIÓN 2: Saltar del puente

Ten en cuenta que la elección que efectúes ahora es importante, porque el curso de los siguientes acontecimientos decidirá qué final del juego obtienes. Haz lo que te dicte tu intuición, pero a continuación te ofrecemos una guía detallada de lo que sucederá al optar por cada una de las posibilidades...

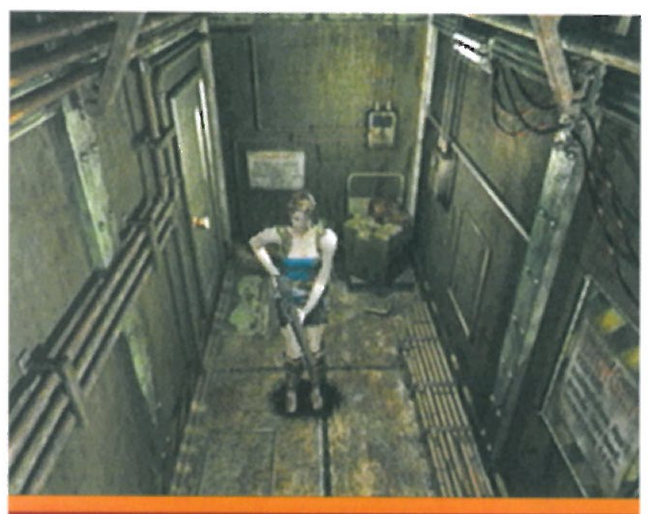


Cruza de nuevo la parte central del parque, que ahora va a estar superpoblada, y dirígete a la puerta de salida del Este. Un nuevo escenario te espera tras la reja

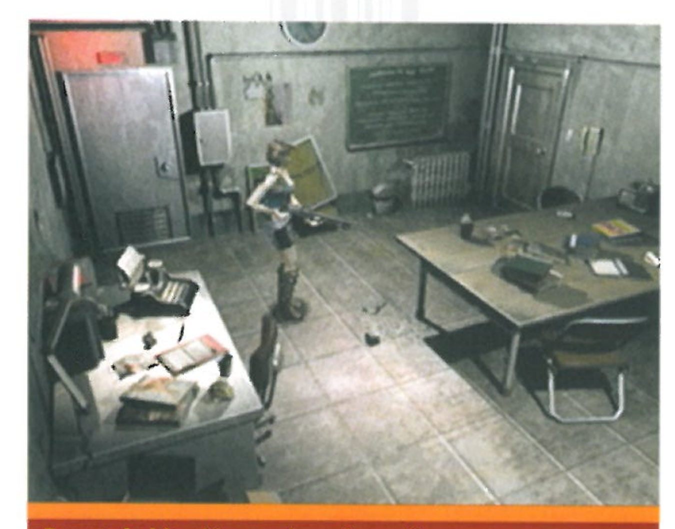


En medio del puente, Némesis de nuevo. Ahora tienes dos opciones entre las que elegir: ¿le tiras a él, o saltas tú? Te aproximas ya a los últimos compases del juego

La última evasión (opción 1)



En los pasillos y dependencias de la fábrica abandonada te enfrentarás a todo tipo de mutantes inmundos, así que ándate con mucho ojo



En esta habitación puedes salvar el juego, renovar los ítems de tu inventario y encontrar la llave de las instalaciones

Jill elude el ataque de Némesis y empuja al monstruo, que cae del puente por encima de la barandilla y se precipita al vacío. Entonces nuestra chica corre de forma automática hacia la planta de la fábrica abandonada que, como averiguarás enseguida, es en realidad una tapadera para los siniestros experimentos de Umbrella. Una vez dentro, de momento sólo hay una puerta por la que puedes entrar, y es la que se encuentra al final del corredor. Entras en una sala de grabación en la que de nuevo encuentras a Carlos, que te da unas noticias más bien inquietantes: van a volar la ciudad entera cuando llegue el alba para hacer desaparecer cualquier evidencia de los experimentos. Queda poco tiempo, pues. Después de que Carlos te deje, registra la habitación en busca de objetos útiles.

Toma la llave de las instalaciónes (Facility Key) que hay en el armario y cruza la otra puerta de la habitación para encontrarte en la sala de vapor. A tu izquierda hay un ascensor, pero para activarlo necesitas una llave-tarjeta especial. De todos modos, tal vez después debas usarlo, o sea que recuerda bien dónde está. Tu objetivo en este escenario es llegar a un panel de control que te espera al otro lado de la sala, pero al que no puedes acceder porque unos chorros de vapor te cortan el paso. Cada uno de ellos está regulado por una serie de válvulas que apagarán algunos chorros y activarán otros, con lo que deberás accionarlos de tal modo que vayas liberando los trechos convenientemente para poder pasar sano y salvo. ¿A que ya te hueles el puzzle?

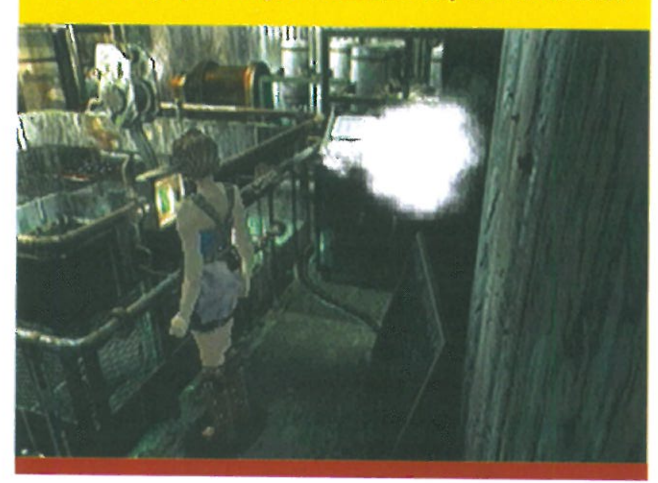


El acensor que hay al fondo requiere una llave-tarjeta que no tienes para ser activado, pero tal vez luego debas regresar por aquí

PUZZLE DEL VAPOR

A continuación te ofrecemos la secuencia que te permitirá cruzar la habitación sin abrasarte...

1. Tal y como sales de la puerta, dirígete a la derecha (¡a la derecha de Jill!) y activa la primera válvula que encontrarás tras el recodo.
2. Sigue adelante y activa la siguiente válvula.
3. Activa la válvula de al lado de la última, que se encuentra un poco más baja.
4. Ahora retrocede y activa de nuevo la primera de las válvulas que has manipulado.
5. Continúa hacia la puerta y maneja la primera válvula que te encontrarás al otro lado de la sala.
6. Activa ahora la siguiente válvula de este lado, un poco más baja.
7. Regresa hacia el otro lado y activa de nuevo la primera válvula.
8. Ahora activa la siguiente válvula, o sea, la segunda que usaste al principio.
9. Y por último, acciona la que tiene al lado y un poco por debajo para llegar finalmente al panel de control.



Ándate con ojo con un par de arrastrados que te esperan. Ahora puedes entrar en la segunda de las salas utilizando la llave de las instalaciones. Acaba con los zombis que la pueblan y toma el mapa de la pared y el disco de sistema que hay sobre el escritorio, y busca también otros objetos útiles alrededor. Ésta es la habitación en la que se encuentra la puerta medio abierta, pero aún no la puedes cruzar, así que utiliza el ascensor y dirígete al piso inferior.

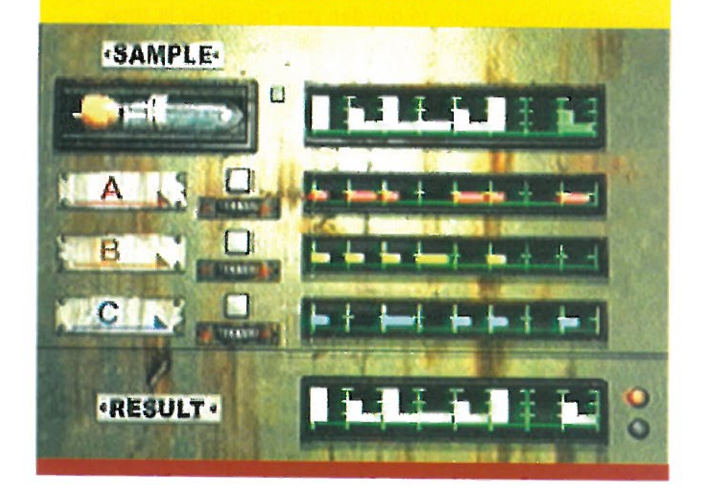
En el mismo momento en que salgas, otro par de mutantes se abalanzará sobre tí. Atraviesa la sala, chequea la mesa de control averiada donde tal vez encuentres algo útil, baja el largo tramo de escaleras y por último cruza la puerta del final. Ve corriente abajo por las alcantarillas y escapa de los temibles gusanos por la siguiente puerta, o cárgatelos sin compasión. Ahora te encontrarás en el laboratorio de análisis del agua, que es también una sala de grabación. Échale un vistazo a la máquina que hay ante ti, quédate con la probeta que contiene una muestra de agua (Water Sample), cruza la siguiente puerta y baja las escaleras.

Dirígete a la máquina que hay al fondo de esta sala y te enterarás de que se trata de un dispositivo de muestreo para comprobar la calidad del agua, y que está conectado al sistema de puertas para evitar fugas cuando existe algún peligro de contaminación.Tu objetivo es ahora engañar al ordenador para que crea que el agua está limpia, haciendo así que abra el último candado de la puerta que abriste en parte desde el panel de la sala del vapor. Inserta la muestra de agua y aguza el ingenio, porque este puzzle tiene su miga...

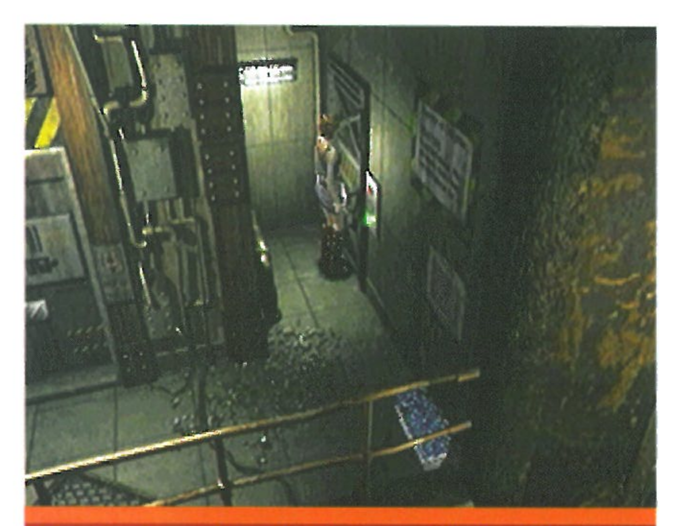
PUZZLE DEL AGUA

La máquina te ofrece una secuencia que corresponde al agua llimpia (en color blanco, en la parte superior del aparato). Tú debes hacer girar cada una de las tres bandas de color de manera que, cuando acabes y sumadas las bandas de arriba a abajo, el conjunto forme una secuencia idéntica a la blanca de arriba. Puedes mover cada una de las bandas hacia derecha e izquierda y no tienes ningún límite de intentos. El método más sencillo y fiable para dar con la solución al enigma consiste en fijarte sobretodo en los espacios en blanco de la secuencia del ordenador, y probar alineando las tres bandas de modo que los blancos sean idénticos a los de la secuencia que debes reproducir. No deberías tener mayor problema para resolver el problema en unos cuantos intentos... De todos modos, a continuación encontrarás la combinación que nos funcionó a nosotros.

Fila 'A': Mueve una vez a la DERECHA.
Fila 'B': Mueve tres veces a la DERECHA.
Fila 'C': Mueve cuatro veces a la IZQUIERDA.



Una vez des con la combinación correcta, la máquina dará su visto bueno a la calidad del agua (je, je) y la puerta abierta en parte que hay cerca de la entrada del ascensor en el piso de



Tras solucionar el puzzle del vapor y el de la calidad del agua abrirás del todo esta puerta. Atraviésala provisto del disco de sistema



No es un nuevo modelo de lámpara, es Nikolai que ha encontrado la horma de su zapato. Le está bien merecido por intentar jubilarse a tu costa

arriba se abrirá del todo. Antes de abandonar esta sala, no obstante, inserta la llave de las instalaciónes en la máquina que hay al fondo a la derecha: con esto lograrás potenciar con un código tu llave , algo que te será útil más adelante para poder ganar un arma extra.

Regresa escaleras arriba, vuelve a saludar a las anguilas de alcantarilla y sortea los peligros hasta el ascensor. Una vez en el piso de arriba, cruza la puerta recién abierta y entrará una secuencia de vídeo: otra vez Nikolai, que ahora va a por ti para asegurarse la jubilación. No te preocupes porque parece que,por una vez y sin que sirva de precedente, Némesis te va a hacer un favor.

Una vez que Nikolai haya estirado la pata, utiliza el disco de sistema en la cerradura para abrir la puerta y entrará una nueva y espeluznante secuencia de vídeo: desde luego, hay que ver qué sangre fría tiene Jill. Una vez dentro, la puerta de esta habitación se bloqueará y un reloj empezará a descontar los cuatro minutos que te quedan para desalojar la zona. Cuando recuperes el control de la heroína deberás rechazar a un Némesis más feroz que nunca, algo complicado si tienes en cuenta las limitadas dimensiones del espacio. Tírale con todo lo que tengas sin parar y, si estás en un aprieto, saca partido de las cañerías provocando un escape.

Después de lo que parece una eternidad, Némesis se tambaleará y caerá por segunda vez en esta batalla. Cuando lo hayas noqueado, del bolsillo de uno de los cadáveres que se encuentran cerca caerá una llave-tarjeta de acceso; píllala y úsala en el panel que hay cerca de la puerta para salir por patas de ahí. Cuando hayas salido, una secuencia te muestra cómo se abren las compuertas del suelo, y cómo Némesis se precipita en una piscina inmunda con el resto de los desperdicios de la sala...

Al dejar la estancia, los megáfonos confirmarán que el ataque con misiles sobre Raccoon City está al caer... ¡falta poco para que la ciudad desaparezca del mapa! Cárgate a los zombis y vuelve hacia el pasillo.

3' 48" 2 2

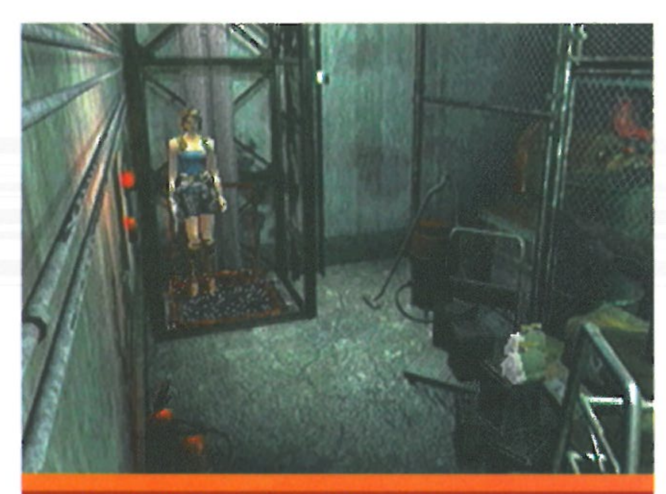


¿Te suena esta cara? La puerta de la habitación está sellada y debes derrotar rápidamente al monstruo para escapar antes de que el suelo se abra bajo tus pies

Al vencer a Némesis obtendrás la llave-tarjeta para salir de aquí, y contemplarás la secuencia en la que tu enemigo cae a la fosa séptica con el resto de deshechos

¡Consigue el lanzacohetes!

Si te apetece hacerte con el lanzacohetes para que los últimos momentos del juego sean muchísimo más divertidos (y menos complicados), vuelve a la sala de vapor y usa la tarjeta de acceso con el ascensor.
Baja al piso inferior y usa la llave de las instalaciones potenciada en el armario de enfrente para hallar el arma dentro: un flamante lanzacohetes. Por esta zona también hay algo de munición extra, así que vale la pena visitarla con detenimiento para encarar con garantías la recta final de tu aventura.



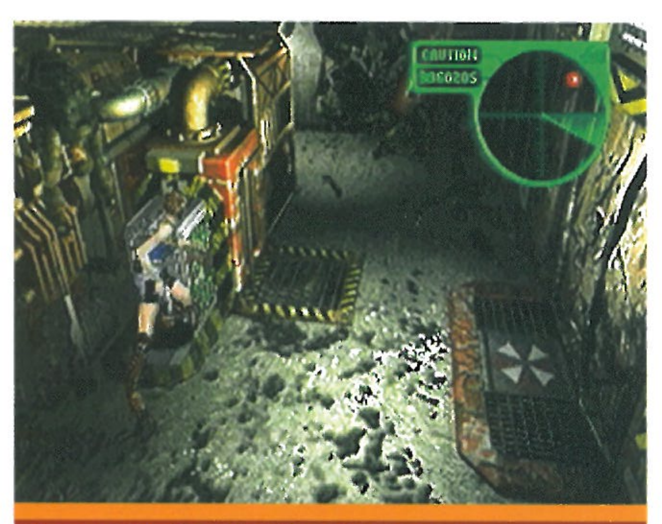
Provista de la llave-tarjeta, Jill puede bajar con el ascensor al nivel donde se encuentra el lanzacohetes. El armario requiere la llave potenciada

Dirígete a la puerta que aún se te resistía, la que estaba bloqueada por una persiana en el corredor principal la primera vez que entraste en la planta abandonada. Utiliza de nuevo la tarjeta de acceso para que se abra y liquida a los zombis que saldrán de ella. Sube la rampa y pasa por la siguiente puerta: justo al entrar, Carlos contactará contigo mediante el intercomunicador (¡desde luego, vuestra coordinación es envidiable!).

El ataque con misiles es inminente, y la puerta de retorno hacia el resto de la fábrica se cierra automáticamente. Jill se equipará con un dispositivo especial de radar que aparecerá sobre la parte superior derecha de la pantalla, y que te permitirá saber con exactitud cuánto tiempo queda para que la ciudad exhale su último suspiro. Chequea el resto de la habitación por si hay algo que te pueda ayudar. Luego disponte a usar la escalera y entrará una breve secuencia de vídeo. Cuando el camino hacia la parte inferior se abra, baja por la escalera y atraviesa como puedas el tramo de zombis de debajo. Ahora es buena idea guardar la partida, porque se acerca la confrontación final con Némesis...



Atraviesa el descampado en llamas hacia la gran puerta del hangar. En tu nuevo radar puedes observar cómo los misiles se aproximan

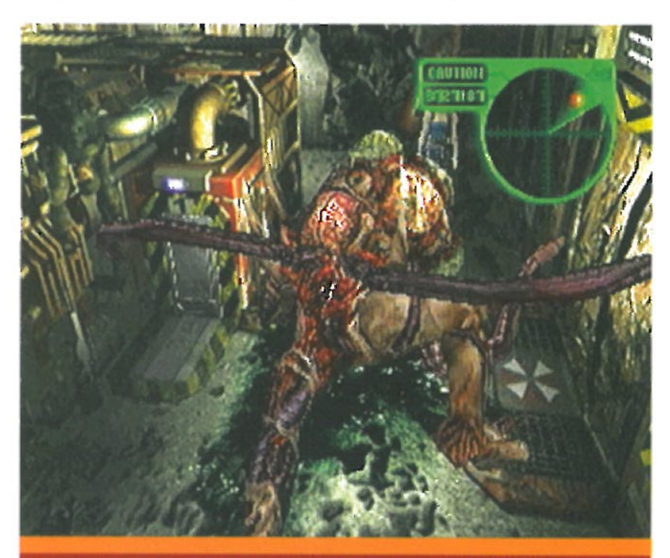


Para que funcione el cañón deberás empujar manualmente las tres baterías a sus huecos corrspondientes

LA BATALLA FINAL

Cruza la puerta, sal de la sala de grabación y cruza el aparcamiento para llegar a un gran hangar con un inmenso cañón sobre rieles. Acércate al panel de control que se encuentra al fondo de la sala, a tu derecha. Cuando lo actives, el sistema se podrá en marcha pero te comunicará que no dispone de potencia suficiente para ensamblar todas sus partes. De modo que para hacer funcionar el cañón deberás empujar manualmente las tres baterías que se encuentran en tres lugares de la sala, por el orden exacto de sus números, y meterlas en sus respectivos orificios para que el cañón pueda ser disparado. Cuando pongas la batería "1" en su lugar, Némesis hará su última aparición, cayendo del techo. El pobre bicho está realmente hecho polvo, y su espalda chorrea sangre cómo una fuente... pero nunca compadezcas a un monstruo. Su última mutación te va a dejar flipando. Desata una tormenta con todo lo que tengas a mano en tu arsenal, y cuando el bicho esté en las últimas empezará a moverse directamente hacia el fondo de la sala, o sea, en el mismísimo punto de mira del cañón. Olvídate de él por unos instantes y empuja las dos últimas baterías a su lugar, y luego ponte en un rinconcito seguro y disfruta del espectáculo. El cañón se activará y... ¡sayonara, Némesis!

Tras haberle endiñado un par de tiros a Némesis que lo convierten en comida para perros mutantes, el cañón se sobrecalienta y se desactiva. Ahora puedes largarte por la salida de emergencia que hay al fondo a la izquierda del hangar. Pero entonces, un último pedazo del monstruo se abalanzará sobre ti, lo cual originará la última selección en vivo del juego...



La última mutación de Némesis te va a dejar temblando. Tu última y ardua tarea consiste en derrotar a esta criatura, así que valor y ¡al toro!

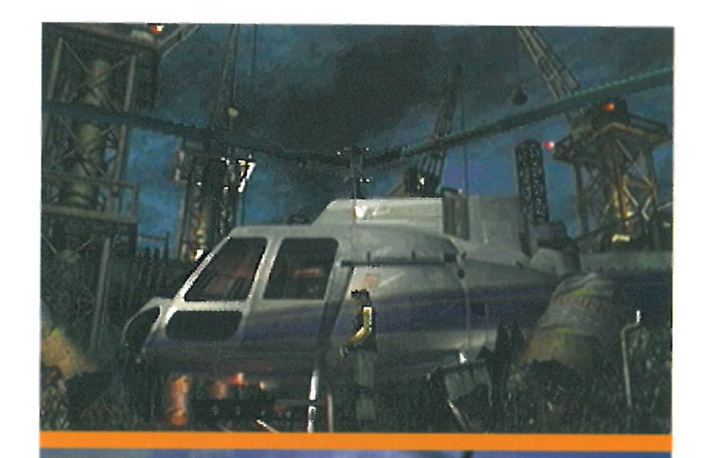


Dale caña hasta que por su propio pie se coloque ante el punto de mira del cañón. Empuja entonces las otras dos baterías a su lugar para darle el finiquito

Selección en vivo

OPCIÓN 1: Exterminar al monstruo

OPCIÓN 2: Ignorarlo y evacuar





Da lo mismo lo que elijas aquí, porque el verdadero final ya está decidido desde que hicieras la selección en vivo sobre el puente del parque. Pero si te queda tiempo suficiente antes de la llegada de los misiles, no te niegues el gustazo de acabar definitivamente con la mayor de tus pesadillas. Elijas lo que elijas, cruza después la salida de emergencia, baja en el ascensor y sal por la puerta para ver a Carlos esperando en un helicóptero para escapar. ¡Justo a tiempo!

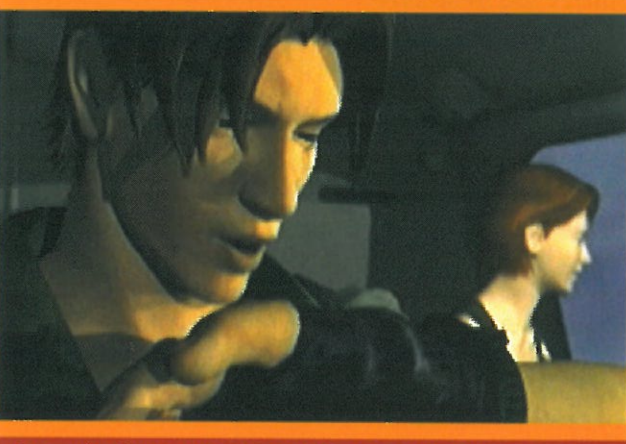
Cuando os alejéis de la ciudad comprenderás en toda su extensión la expresión "salvarse por los pelos". La deflagración zarandeará el helicóptero, y podrás observar por la ventanilla la formación de una seta atómica sobre lo que antes fue Raccoon City (un detalle algo macabro si tenemos en cuenta que el juego es japonés). La ciudad ha sido literalmente borrada del mapa y Umbrella se ha salido con la suya. Pero al menos tú has vivido para verlo...

Tras los créditos sabrás el tiempo que te ha llevado completar la aventura y el número de veces que has grabado la partida, aunque se echa en falta saber qué cantidad de enemigos has enviado a morder el polvo. En fin, felicidades.

El lugar de reposo de Tyrant

¿Te acuerdas de Tyrant, el monstruo de Resident Evil 2? Bueno, pues si miras por aquí, verás su lugar de descanso definitivo. No te cortes: señálale y ¡ríete en su cara!





Justo al salir encontrarás a Carlos esperándote con un flamante helicóptero, listo para llevarte lejos de la ciudad maldita antes de la llegada de los misiles

La última evasión (opción 2)



Recoge la muestra de agua que encontrarás en esta habitación y baja luego las escaleras al lugar donde está el ordenador que controla la calidad del agua

Jill esquiva el ataque de Némesis y salta al vacío por encima de la barandilla del puente. Cuando recuperes el control, salta a la alcantarilla y sube al hueco más cercano a ti. Te encontrarás en el laboratorio de análisis del agua, que es también una sala de grabación. Ve a la máquina que hay delante de ti, toma la muestra de agua, ve por la otra puerta y baja las escaleras.

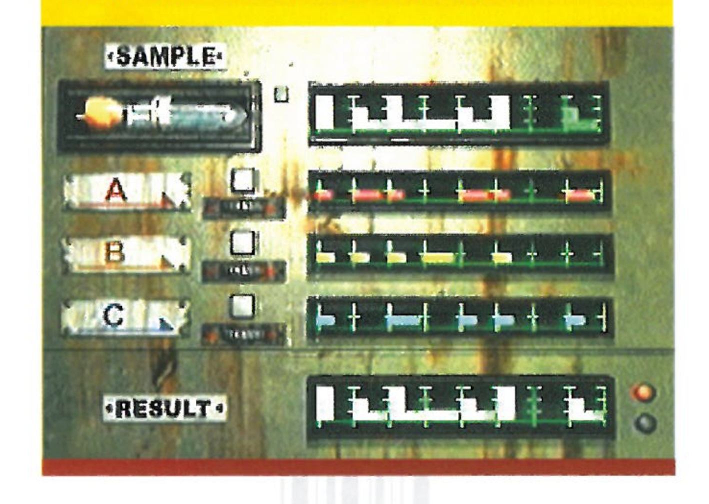
Dirígete a la máquina que hay al fondo de esta sala y te enterarás de que se trata de un dispositivo de muestreo para comprobar la calidad del agua, y que está conectado al sistema de puertas para evitar fugas cuando existe algún peligro de contaminación.Tu objetivo es ahora engañar al ordenador para que crea que el agua está limpia, haciendo así que abra una puerta que se encuentra en alguna parte de la fábrica. Inserta la muestra de agua y aguza el ingenio, porque este puzzle tiene su miga (solución en el cuadro de al lado).

Una vez des con la combinación correcta, la máquina dará su visto bueno a la calidad del agua (je, je) y entrará una secuencia de vídeo, mostrándote que has abierto parcialmente una puerta. Antes de dejar esta sala, echa un vistazo a la máquina a tu derecha (la de las luces azules): tal vez te interese volver aquí más adelante. Cuando regreses a las cloacas, Carlos te sacará de una situación comprometida antes de darte unas noticias alarmantes: van a volar la ciudad entera cuando llegue el alba para hacer desaparecer cualquier evidencia de los experimentos. Queda poco tiempo, pues. Después de que Carlos te deje, vuelve por las cloacas a la otra salida y prepárate para enfrentarte a tres monstruos. Registra

PUZZLE DEL AGUA

La máquina te ofrece una secuencia que corresponde al agua limpia (en color blanco, en la parte superior del aparato). Tú debes hacer girar cada una de las tres bandas de color de manera que, cuando acabes y sumadas las bandas de arriba a abajo, el conjunto forme una secuencia idéntica a la blanca de arriba. Puedes mover cada una de las bandas hacia derecha e izquierda y no tienes ningún límite de intentos. El método más sencillo y fiable para dar con la solución al enigma consiste en fijarte sobretodo en los espacios en blanco de la secuencia del ordenador, y probar alineando las tres bandas de modo que los blancos sean idénticos a los de la secuencia que debes reproducir. No deberías tener mayor problema para resolver el problema en unos cuantos intentos... De todos modos, a continuación encontrarás la combinación que nos funcionó a nosotros.

Fila 'A': Mueve una vez a la DERECHA.
Fila 'B': Mueve tres veces a la DERECHA.
Fila 'C': Mueve cuatro veces a la IZQUIERDA.



esta zona en búsqueda de posibles objetos y usa luego el ascensor para subir al segundo piso. Cuando salgas, comprobarás que la puerta que has abierto parcialmente se encuentra al lado del ascensor. Recoge el disco de sistema que hay sobre el escritorio y dirígete a la otra puerta (cerca encontrarás otro mapa). Cuando salgas al corredor, tendrá lugar otra secuencia de vídeo, en la que Nikolai intentará matarte antes de desaparecer.

Cuando recuperes el control de Jill, cruza la puerta de la derecha. Te encontrarás en una sala de grabación, toma la llave de las instalaciones que hay en el armario y los otros objetos de utilidad que encuentres, y ve por la siguiente puerta hacia la sala de vapor. A tu izquierda hay un ascensor, pero para activarlo necesitas una llave-tarjeta especial. De todos modos, tal vez después debas usarlo, o sea que recuerda bien dónde está. Tu objetivo en este escenario es llegar a un



Ésta es la sala que debes atravesar para llegar al ascensor que comunica con la planta superior. Regístrala bien en busca de objetos útiles



Ésta es la habitación del piso superior, y sobre la mesa encontrarás el disco de sistema que necesitarás más adelante para abrir una puerta

PUZZLE DEL VAPOR

A continuación te ofrecemos la secuencia que te permitirá cruzar la habitación sin abrasarte...

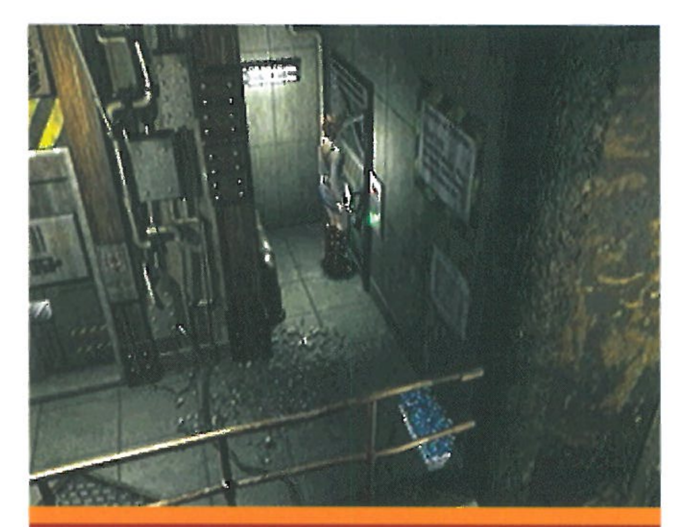
1. **Tal y como sales de la puerta, dirígete a la derecha (¡a la derecha de Jill!) y activa la primera válvula que encontrarás tras el recodo.**
2. **Sigue adelante y activa la siguiente válvula.**
3. **Activa la válvula de al lado de la última, que se encuentra un poco más baja.**
4. **Ahora retrocede y activa de nuevo la primera de las válvulas que has manipulado.**
5. **Continúa hacia la puerta y maneja la primera válvula que te encontrarás al otro lado de la sala.**
6. **Activa ahora la siguiente válvula de este lado, un poco más baja.**
7. **Regresa hacia el otro lado y activa de nuevo la primera válvula.**
8. **Ahora activa la siguiente válvula, o sea, la segunda que usaste al principio.**
9. **Y por último, acciona la que tiene al lado y un poco por debajo para llegar finalmente al panel de control.**



panel de control que te espera al otro lado de la sala, pero al que no puedes acceder porque unos chorros de vapor te cortan el paso. Cada uno de ellos está regulado por una serie de válvulas que apagarán algunos chorros y activarán otros, con lo que deberás accionarlos de tal modo que vayas liberando los trechos convenientemente para poder pasar sano y salvo. ¿A que ya te hueles el puzzle?

Cuando des la vuelta al ruedo y actives el panel de control, una secuencia de vídeo te mostrará que la puerta que habías abierto en parte estará ahora abierta del todo. Así que ahora tu meta es volver hasta esa puerta.

Cruza la nueva puerta y usa el disco de sistema en el panel de la luz roja para abrir la puerta cercana. A continuación entrará una nueva y espeluznante secuencia de vídeo: desde luego, hay que ver qué sangre fría tiene Jill. Una vez dentro, la puerta de esta habitación se bloqueará y un reloj empezará a



Tras superar el puzzle de la habitación del vapor, esta puerta se abrirá por completo y te dará paso a otro enfrentamiento con la bestia negra



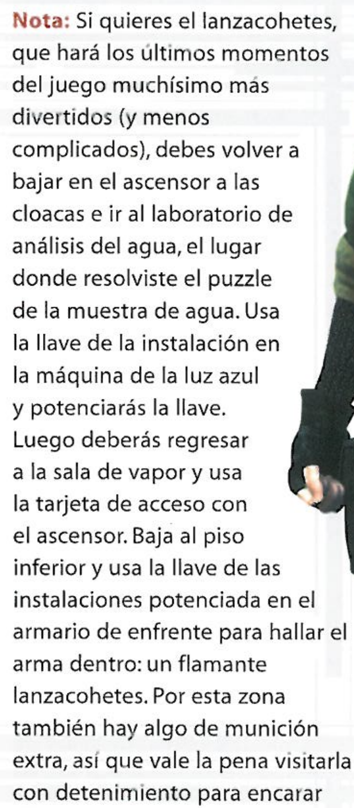
Némesis está muy enfadado porque le has dejado el traje hecho un guiñapo, y en este escenario apenas si puedes esquivarlo. Dispárale con todo lo que tengas a mano



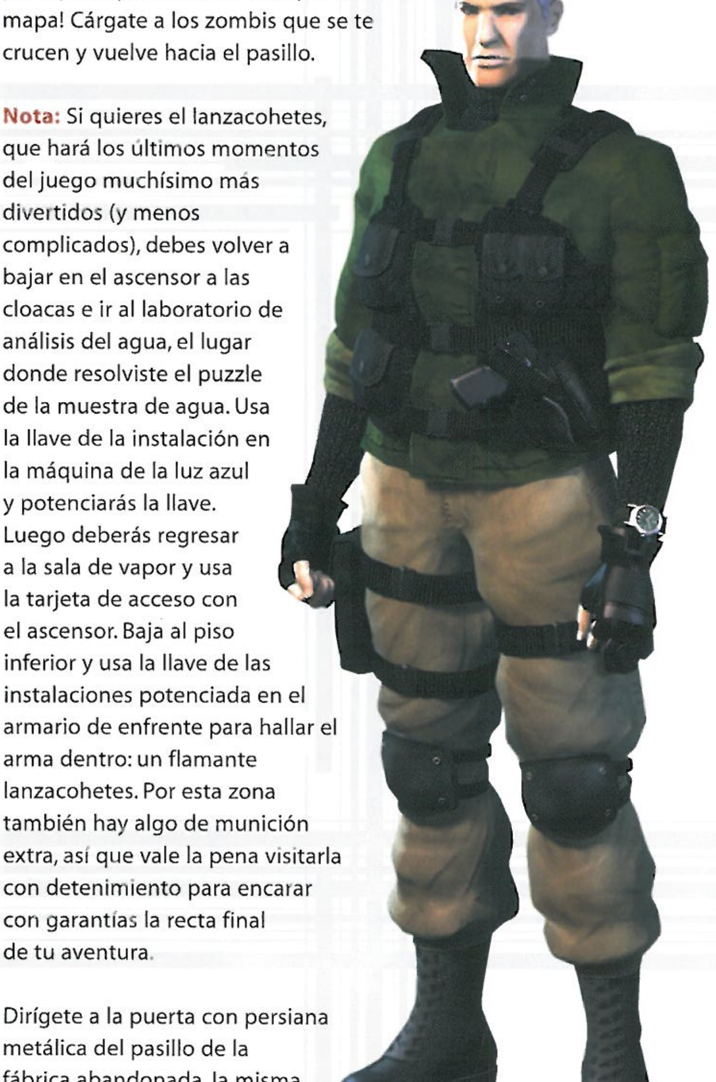
Si tienes problemillas, un buen recurso es utilizar a tu favor las cañerías. Dispárales para que Némesis se quede tieso con sus vapores

descontar los cuatro minutos que te quedan para desalojar la zona. Cuando recuperes el control de la heroína deberás rechazar a un Némesis más feroz que nunca, algo complicado si tienes en cuenta las limitadas dimensiones del espacio. Tírale con todo lo que tengas sin parar y, si estás en un aprieto, saca partido de las cañerías provocando un escape. Después de lo que parece una eternidad, Némesis se tambaleará y caerá por segunda vez en esta batalla.

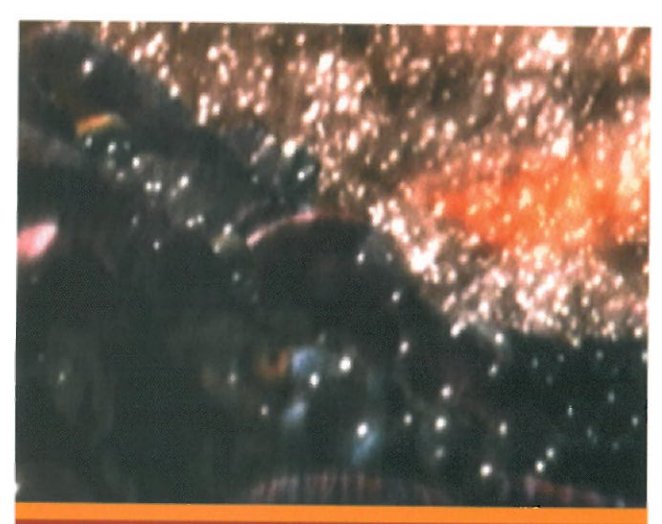
Cuando lo hayas noqueado, del bolsillo de uno de los cadáveres que se encuentran cerca caerá una llave-tarjeta de acceso; píllala y úsala en el panel que hay cerca de la puerta para salir por patas de ahí. Cuando hayas salido, una secuencia te muestra cómo se abren las compuertas del suelo, y cómo Némesis se precipita en una piscina inmunda con el resto de los desperdicios de la sala... Al dejar la estancia, los megáfonos confirmarán el ataque con misiles sobre Raccoon City. ¡Falta poco para que la ciudad desaparezca del mapa! Cárgate a los zombis que se te crucen y vuelve hacia el pasillo.



Nota: Si quieres el lanzacohetes, que hará los últimos momentos del juego muchísimo más divertidos (y menos complicados), debes volver a bajar en el ascensor a las cloacas e ir al laboratorio de análisis del agua, el lugar donde resolviste el puzzle de la muestra de agua. Usa la llave de la instalación en la máquina de la luz azul y potenciarás la llave. Luego deberás regresar a la sala de vapor y usa la tarjeta de acceso con el ascensor. Baja al piso inferior y usa la llave de las instalaciones potenciada en el armario de enfrente para hallar el arma dentro: un flamante lanzacohetes. Por esta zona también hay algo de munición extra, así que vale la pena visitarla con detenimiento para encarar con garantías la recta final de tu aventura.



Dirígete a la puerta con persiana metálica del pasillo de la fábrica abandonada, la misma por la que escapó Nikolai, y



Al vencer a Némesis obtendrás la llave-tarjeta para salir de aquí, y contemplarás la secuencia en la que tu enemigo cae a la fosa séptica con el resto de deshechos

No es mala idea utilizar la sala de grabación para salvar tus progresos y renovar tu inventario. Necesitas todo tu poder de fuego y todos tus combinados curativos

usa la tarjeta de acceso para abrirla. Ábrete paso a lo bruto por entre los zombis y cruza luego la siguiente puerta. Revisa todos los rincones en busca de objetos útiles y hazte con el dispositivo de radar del escritorio, que te informará de cuanto falta para la llegada del fin del mundo en esta parte de la Tierra. A continuación, empieza a retroceder hacia la puerta para que tenga lugar una nueva secuencia de vídeo.
Nikolai ha requisado un helicóptero y el mercenario volará ante la ventana para encararte. Ahora tienes que escoger en otra selección en vivo...

Selección en vivo

OPCIÓN 1: Negociar con Nikolai

OPCIÓN 2: Devolver el fuego al helicóptero

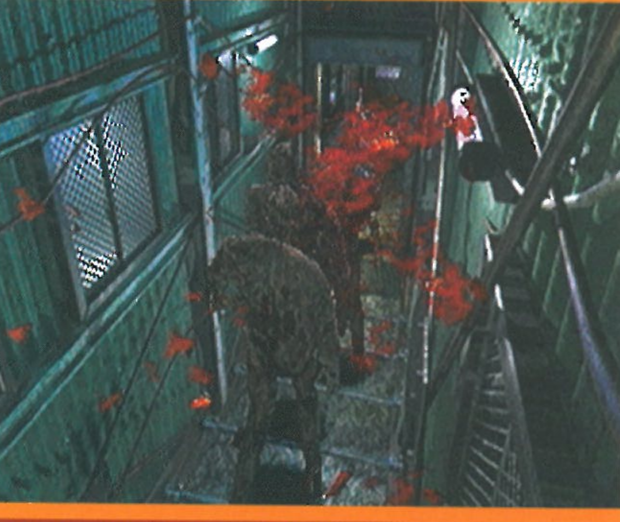
OPCIÓN 1: Jill hablará con el egoísta de Nikolai antes de que éste se aleje de Raccoon City y de tu vida.

OPCIÓN 1: La verdad es que para elegir esta opción deberías tener el lanzacohetes en tu arsenal. Si le das al helicóptero conseguirás derribarlo y mandarás al mercenario a hacer gárgaras. Si fallas, Nikolai huirá volando.

REANUDAR JUEGO PRINCIPAL

Carlos entrará en la estancia y se iniciará una secuencia de vídeo. Dirígete al portillo de escape y aparecerá otra secuencia de vídeo en la que Carlos huye y el portillo se abre. Baja por la escalera y atraviesa como puedas el tramo de zombis de debajo. Ahora es buena idea guardar la partida, porque se acerca la confrontación final con Némesis...





Sal al pasillo, anda hasta el fondo, tuerce a la izuierda y abre la puerta con la llave-tarjeta. Sólo un par de zombis se interponen en tu camino



La última mutación de Némesis te va a dejar temblando. Tu última y ardua tarea consiste en derrotar a esta criatura, así que valor y ¡al toro!

LA BATALLA FINAL

Cruza la puerta, sal de la sala de grabación y atraviesa el aparcamiento para llegar a un gran hangar con un inmenso cañón sobre rieles. Acércate al panel de control que se encuentra al fondo de la sala, a tu derecha. Cuando lo actives, el sistema se podrá en marcha pero te comunicará que no dispone de potencia suficiente para ensamblar todas sus partes. De modo que para hacer funcionar el cañón deberás empujar manualmente las tres baterías que se encuentran en tres lugares de la sala, por el orden exacto de sus números, y meterlas en sus respectivos orificios para que el cañón pueda ser disparado. Cuando pongas la batería "1" en su lugar, Némesis hará su última aparición, cayendo del techo. El pobre bicho está realmente hecho polvo, y su espalda chorrea sangre cpomo una fuente... pero nunca compadezcas a un monstruo.
Su última mutación te va a dejar flipando. Desata una tormenta con todo lo que tengas a mano en tu arsenal, y cuando el bicho esté en las últimas empezará a moverse directamente hacia el fondo de la sala, o sea, en el mismísimo punto de mira del cañón. Olvídate de él por unos instantes y empuja las dos últimas baterías a su lugar, y luego ponte en un rinconcito seguro y disfruta del espectáculo. El cañón se activará y... ¡sayonara, Némesis!

Tras haberle endiñado un par de tiros a Némesis que lo convierten en comida para perros mutantes,

Los misiles caen con furia sobre las calles de Raccoon City, y sus habitantes mueren de nuevo (y se desintegran definitivamente) sin saber qué es lo que pasa



Dale caña hasta que por su propio pie se coloque ante el punto de mira del cañón. Empuja entonces las otras dos baterías a su lugar para darle el finiquito

el cañón se sobrecalienta y se desactiva. Ahora puedes largarte por la salida de emergencia que hay al fondo a la izquierda del hangar. Pero entonces, un último pedazo del monstruo se abalanzará sobre ti, lo cual originará la última selección en vivo del juego...

Selección en vivo

OPCIÓN 1: Exterminar al monstruo

OPCIÓN 2: Ignorarlo y evacuar

Da lo mismo lo que elijas aquí, porque el verdadero final ya está decidido desde que hicieras la selección en vivo sobre el puente del parque. Pero si te queda tiempo suficiente antes de la llegada de los misiles, no te niegues el gustazo de acabar definitivamente con la mayor de tus pesadillas. Cruza después la salida de emergencia, baja en el ascensor y sal por la puerta. En breve se te unirá Carlos quien te dice que ya viene un segundo helicóptero a recogeros. ¿Quién será el piloto?

Cuando os alejéis de la ciudad comprenderás en toda su extensión la expresión "salvarse por los pelos". La deflagración zarandeará el helicóptero, y podrás observar la formación de una seta atómica sobre lo que antes fue Raccoon City. La ciudad ha sido literalmente borrada del mapa y Umbrella se ha salido con la suya. Pero al menos tú has vivido para verlo...

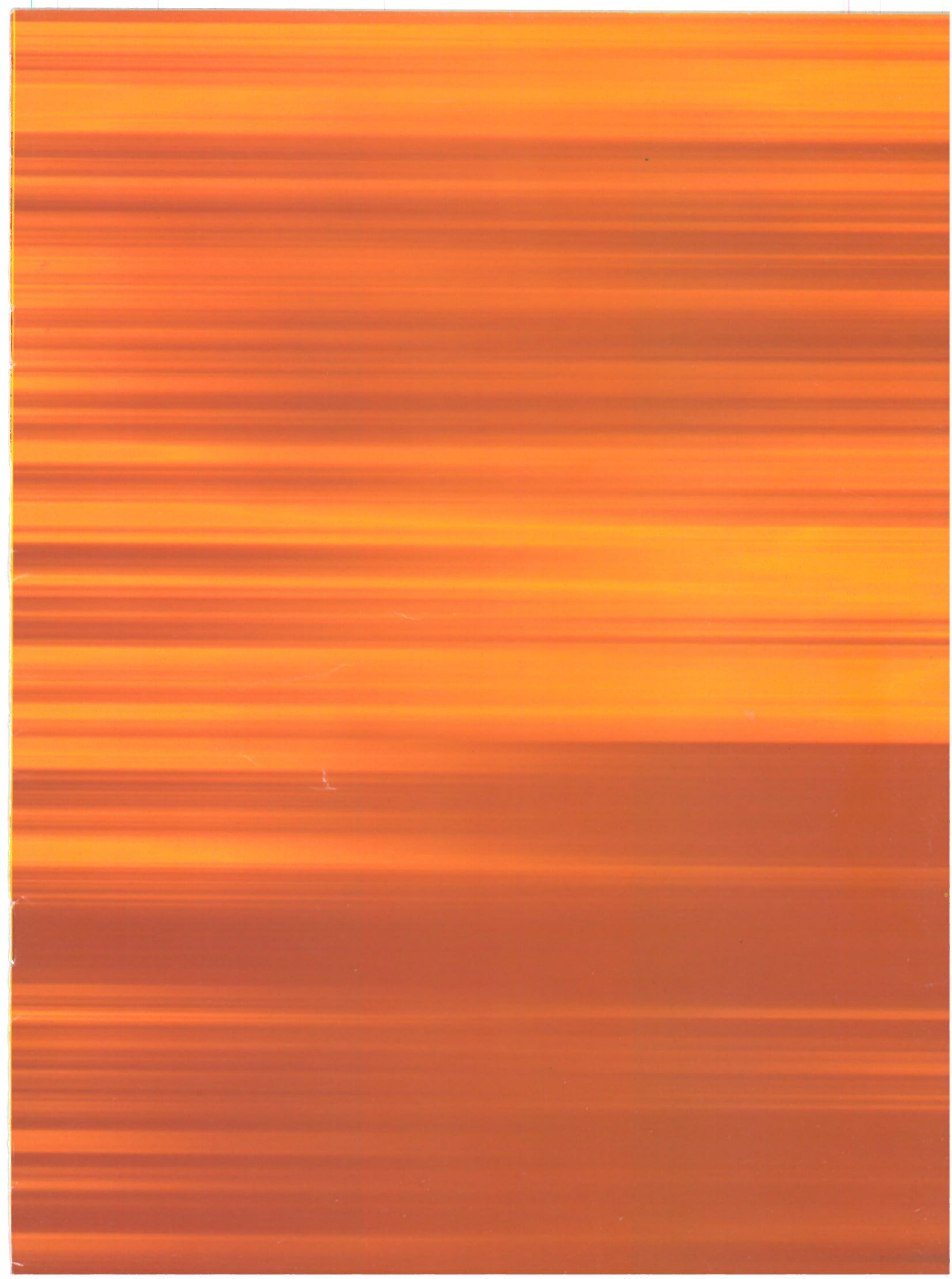
Tras los créditos, sobre una imagen de Jill y Carlos contemplando el crepúsculo desde un barco (?), sabrás el tiempo que te ha llevado completar la aventura y el número de veces que has grabado la partida, aunque se echa en falta saber qué cantidad de enemigos has enviado a morder el polvo. En fin, felicidades.

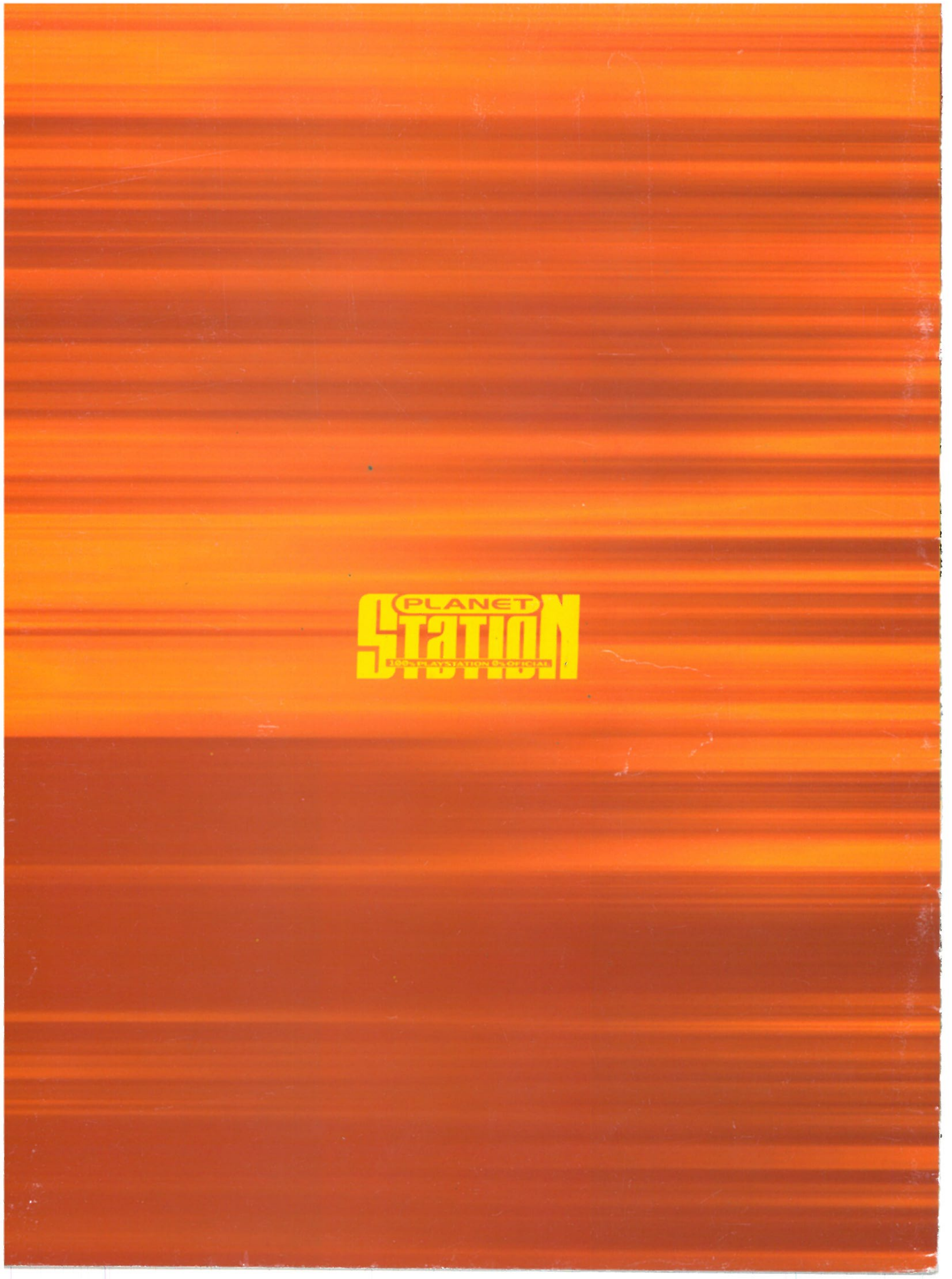
Umbrella ha logrado hacer desparecer cualquier rastro de sus maléficos experimentos, pero Jill ha conseguido escapar con tu inestimable colaboración

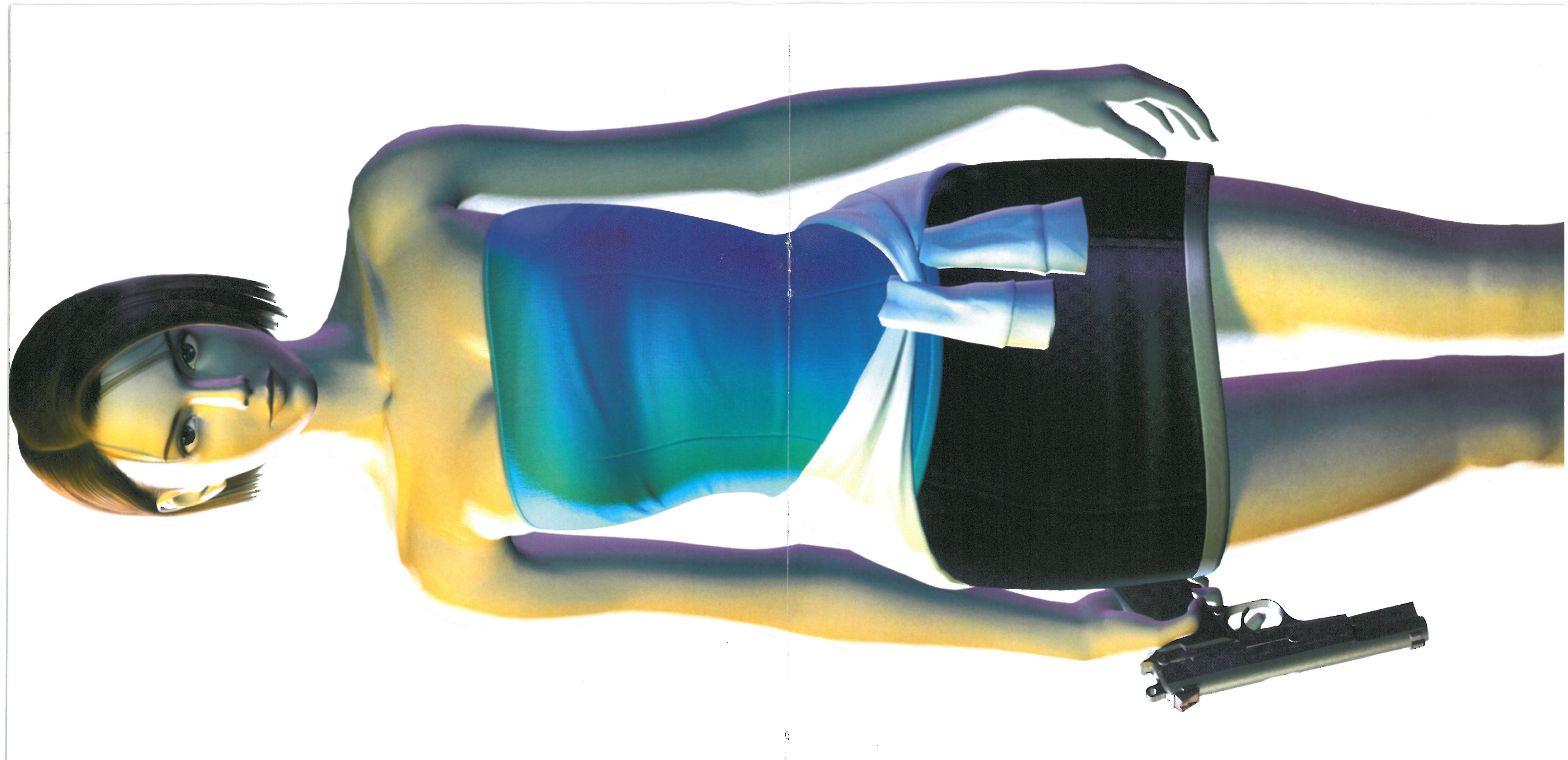
La revista PlayStation que da en el blanco



Si quieres algún número atrasado, sólo tienes que llamar al 93 654 40 61




PLANET
STATION
100% PLAYSTATION 0% OFICIAL



JILL VALENTINE

Resident Evil 3: Némesis